EL LABORATORIO LÚDICO-EXPERIENCIAL: UN ESCENARIO PARA DINAMIZAR LA INTELIGENCIA EMOCIONAL DE DOCENTES A TRAVÉS DEL EJERCICIO REFLEXIVO Y LA CREACIÓN COLECTIVA.

NATALIA BOBADILLA MELO: Cód. 20161176009

MARIO ALBERTO FRANCO MOLINA: Cód. 20161176012

DIANA CAROLINA TORRES VELÁSQUEZ: Cód. 20161176033

UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS.

FACULTAD DE CIENCIAS Y EDUCACIÓN.

ESPECIALIZACIÓN EN DESARROLLO HUMANO CON ÉNFASIS EN PROCESOS AFECTIVOS Y CREATIVIDAD.

BOGOTÁ. DC.

2017

EL LABORATORIO LÚDICO-EXPERIENCIAL: UN ESCENARIO PARA DINAMIZAR LA INTELIGENCIA EMOCIONAL DE DOCENTES A TRAVÉS DEL EJERCICIO REFLEXIVO Y LA CREACIÓN COLECTIVA.

NATALIA BOBADILLA MELO: Cód. 20161176009

MARIO ALBERTO FRANCO MOLINA: Cód. 20161176012

DIANA CAROLINA TORRES VELÁSQUEZ: Cód. 20161176033

YURY FERRER FRANCO

(Asesor)

UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS.

FACULTAD DE CIENCIAS Y EDUCACIÓN.

ESPECIALIZACIÓN EN DESARROLLO HUMANO CON ÉNFASIS EN PROCESOS AFECTIVOS Y CREATIVIDAD.

BOGOTÁ. DC.

2017

RAE.

TÍTULO:

EL LABORATORIO LÚDICO-EXPERIENCIAL: UN ESCENARIO PARA DINAMIZAR LA INTELIGENCIA EMOCIONAL DE DOCENTES A TRAVÉS DEL EJERCICIO REFLEXIVO Y LA CREACIÓN COLECTIVA.

AUTOR(ES):

MARIO ALBERTO FRANCO MOLINA.
DIANA CAROLINA TORRES VELÁSQUEZ.
NATALIA BOBADILLA MELO.

FECHA:

BOGOTÁ, 2017.

ACCESO AL DOCUMENTO:

Universidad Distrital Francisco José de Caldas.
Biblioteca de Postgrados.
Especialización en Desarrollo Humano con Énfasis en Procesos Afectivos y Creatividad.

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Problemas del Desarrollo Humano y sus Relaciones con la Estética, la Lúdica y la Creatividad.

SUBLINEA DE INVESTIGACIÓN:

Lenguaje como expresión afectiva y creativa.

ASESOR:

YURI FERRER FRANCO.

PALABRAS CLAVE:

Desarrollo Humano, Inteligencia Emocional, Docentes, Laboratorio, Lúdica, Inteligencia intrapersonal, Inteligencia interpersonal, Creatividad.

DESCRIPCIÓN:

La presente investigación de carácter descriptiva e interpretativa, consigna el diseño, implementación, sistematización y resultados de la propuesta denominada “Laboratorio

Lúdico Experiencial", dirigida a dinamizar la Inteligencia Emocional, el desarrollo humano y la promoción de competencias afectivas, sociales y comunicativas de 12 docentes de la Institución Educativa Luis Carlos Galán sede Casa Loma, ubicada en Altos de Cazucá, Soacha; atendiendo a su necesidad de contar con escenarios de formación del ser, el diálogo de saberes y la creación participativa. Tuvo como punto de referencia las temáticas y propuestas experienciales vistas en los módulos de la Especialización en Desarrollo Humano con Énfasis en Procesos Afectivos y Creatividad.

En el primer capítulo se enuncian los aspectos que movilizaron la creación de esta investigación, los hallazgos que motivaron la implementación del Laboratorio, orientado a la dinamización de las relaciones intra e interpersonales, el autoconocimiento la convivencia y la creatividad; así mismo se encuentra el marco teórico, en el que se desarrollan los conceptos y referentes que cimentaron el Laboratorio Lúdico Experiencial.

En el segundo capítulo se aborda la contextualización de los docentes participantes, el enfoque y diseño metodológico llevado a cabo, la fase diagnóstico, en la que se definieron los centros de interés de los maestros, la fase de inmersión lúdico experiencial, las planeaciones de las sesiones y la fase de evaluación y cierre, en la que se presenta la información derivada del proceso, los testimonios recolectados, las percepciones y planteamientos de los participantes.

En el tercer capítulo se plantea el análisis realizado a partir de los insumos y resultados obtenidos en los encuentros a nivel inter, intra personal y creativo, así como los hallazgos, alcances y limitaciones.

FUENTES:

- Gardner, H (1998) Inteligencias múltiples. Paidós. Barcelona.
- Gardner, H. (1993). *Frames of mind: The theory of multiple Intelligences (2ª Ed.)*. Nueva York: Basic Books.
- Goleman D (1996) Inteligencia Emocional. Kairós. Barcelona.
- Guilford, J. P. et al. Compilador: Strom, R. D. (1983). Creatividad y Educación. España. Ediciones Paidós.
- Jiménez, C. A. (2000). Cerebro creativo y lúdico. *Hacia la construcción de una nueva didáctica para el siglo XXI. Cooperativa Editorial Magisterio: Magisterio*.

- Quiñones, A. (2016). Cartografía de la Creatividad. Universidad Distrital Francisco José de Caldas (en proceso de edición).
- Sen, A. (1998). Capital humano y capacidad humana. *Cuadernos de economía (Santafé de Bogotá)*, *17*(29), 67-72.

METODOLOGÍA:

Para el desarrollo de la presente investigación se adoptó la Metodología de Investigación-Acción Participativa (IAP).

CONCLUSIONES:

- El LLE (Laboratorio Lúdico Experiencial) permitió dinamizar la Inteligencia Emocional contribuyendo al desarrollo afectivo, creativo y comunicativo de los participantes.
- El LLE evidenció el potencial que tienen los docentes para diseñar y desarrollar experiencias orientadas a su propio desarrollo.
- El laboratorio confirmó la necesidad de contar con escenarios de intercambio de experiencias y sentires entre docentes, que posibiliten ambientes laborales favorables y afrontar las realidades cotidianas.
- Si los maestros tienen a su cargo la enseñanza de la Inteligencia Emocional, necesitan desarrollar bases sólidas a nivel personal, adquirir habilidades de afrontamiento de dificultades y la capacidad para percibir, regular y comprender emociones propias y de los demás desde lo vivencial.
- Es necesario atravesar una fase amplia y profunda en el componente intrapersonal si se quiere lograr un buen impacto en la inteligencia interpersonal.
- Se requiere contar con un ejercicio diagnóstico frente a las relaciones inter, intrapersonales y la creatividad que permita evidenciar el impacto del laboratorio desde una línea base.
- El diseño metodológico del LLE muestra el potencial para ser replicable y adaptable en otros contextos.

ANEXOS.

01. Matriz de Análisis.
02. Infografía del Laboratorio Lúdico Experiencial.

ABSTRAC.

The present descriptive and interpretative research, joins the design, implementation, systematization and results of the proposal called "Experiential Ludic Laboratory" focus on stimulating Emotional Intelligence, human development and encourage affective, social and communicative competences of 12 teachers from Luis Carlos Galán Casa Loma Educational Institution, located in "Altos de Cazucá, Soacha" ; Attending to the need to have special settings formation of the human being, dialogue of knowledge and participative creation. Based on the topics and experiential proposals studied in the modules of the: Specialization in Human Development with Emphasis on Affective Processes and Creativity.

CONTENIDO

RESUMEN. 9
INTRODUCCIÓN. 10
CONTEXTO. 13

1. FUNDAMENTOS TEÓRICOS Y CONCEPTUALES DE UNA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN COMUNITARIA. 15
1.1 Laboratorio Lúdico Experiencial. 15
1.2 La Lúdica. 16
1.3 Lo Experiencial. 17
1.5 Inteligencia Emocional. 19
1.6 Desarrollo Humano. 21
1.7 Creatividad. 23

2. DISEÑO METODOLÓGICO DE UNA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN COMUNITARIA PARA EL DESARROLLO HUMANO. 24
2.1 Enfoque y Tipo de Investigación. 24
2.2 Diseño de Investigación. 26
2.3.1 Fase Preliminar. 27
2.3.2 Fase de diagnóstico. 27
2.3.3 Fase de Inmersión lúdico experiencial. 29
2.3.4 Fase de Cierre y Evaluación. 30
2.4 Cronograma LLE: 30
2.5 Caracterización de la Población. 31
2.6 Categorías de Investigación. 32
2.6.1 La Inteligencia Interpersonal. 32
2.6.2 Inteligencia intrapersonal. 33
2.6.3 Creatividad. 33
2.6.4 Centros de interés de los docentes para abordar en el laboratorio. 33
2.7 Planeación e implementación de Sesiones. 35
2.7.1 Planeador. 35
2.7.2 Evaluador. 35

2.8 Técnicas de Recolección de Información. 57
2.8.1 Diarios de Campo. 57
2.8.2 Bitácoras. 57
2.8.3 Encuesta de seguimiento. 58
2.8.4 Test virtual. 58
2.8.5 Entrevista Estructurada. 59

3. RESULTADOS DE UN EJERCICIO DE INTERVENCIÓN COMUNITARIA PARA EL DESARROLLO HUMANO. 60
3.1 Inteligencia intrapersonal. 60
3.2 Inteligencia interpersonal. 63
3.3 Creatividad. 65
3.4 Áreas de interés, análisis de test virtual. 67
3.4.1 Centros de interés. 67
3.4.2. Nivel de Aporte Intrapersonal. 68
3.4.3 Nivel de Aporte Interpersonal. 69
3.4.4 Nivel de Aporte al trabajo en Equipo. 69
3.4.5 Nivel de aporte al Ejercicio Creativo. 70

4. DISCUSIÓN. 71

5. CONSIDERACIONES FINALES Y CONCLUSIONES. 74

6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS. 76

EL LABORATORIO LÚDICO-EXPERIENCIAL: UN ESCENARIO PARA DINAMIZAR LA INTELIGENCIA EMOCIONAL DE DOCENTES A TRAVÉS DEL EJERCICIO REFLEXIVO Y LA CREACIÓN COLECTIVA.

RESUMEN.

En contextos donde prima la formación del saber sobre la del ser, la razón sobre el sentir y modelos pedagógicos tradicionales-conductistas que limitan el desarrollo humano, contribuir al fortalecimiento de la inteligencia emocional y el ejercicio creativo de las personas se convierte en un reto educativo y social. Para esto es importante incentivar espacios de formación alternativos para maestros validados y formalizados por las instituciones educativas, ya que ellos cumplen un rol determinante, no solo en la cualificación de competencias intelectuales de los estudiantes, sino en el ejercicio de sus destrezas afectivas.

Es así como de la presente investigación de carácter descriptivo e interpretativo, surgió una propuesta denominada “Laboratorio Lúdico Experiencial”, con el objetivo de dinamizar la Inteligencia Emocional y el Desarrollo Humano de 12 docentes de la Institución Educativa Luis Carlos Galán - sede primaria, ubicada en altos de Cazucá, Soacha. Se buscó en esta medida reconocer la necesidad que tienen los maestros de participar en espacios de intercambio de saberes y experiencias, a partir del diseño e implementación de un escenario de encuentro.

En el primer capítulo del documento se enuncian los aspectos que movilizaron la investigación, sus inicios, propósitos, expectativas; el proceso de formación previo que tuvieron los participantes y los hallazgos que motivaron la implementación del laboratorio, orientado a la dinamización de las relaciones intra e interpersonales, el autoconocimiento y la convivencia; así mismo se encuentra el marco teórico, en el que se aborda principalmente qué es el laboratorio Lúdico Experiencial, la definición de cada uno de sus componentes, a su vez, el concepto de Inteligencia Emocional teniendo como referentes principales a Gardner y Goleman. En el mismo apartado

se plantea el desarrollo Humano desde la perspectiva educativa y social, para la cual las personas deben contar con oportunidades concretas para el desarrollo de sus potencialidades y bienestar; por último, se conceptualiza la creatividad teniendo como referentes a Guilford (1983) y Waisburd (2013).

En el segundo capítulo se aborda la contextualización de los docentes participantes, el tipo de investigación, el enfoque y diseño metodológico llevado a cabo, la fase exploratoria, en la que se definieron los centros de interés de los maestros, teniendo como base la inteligencia emocional, las habilidades para la vida, el mejoramiento de las relaciones inter e intrapersonales; la fase de inmersión lúdico experiencial, las planeaciones de las sesiones y la de evaluación y cierre, en la que se presenta la información derivada del proceso, los testimonios recolectados, las percepciones, sentires y planteamientos de los participantes sobre sus relaciones, el laboratorio y la pertinencia de este proyecto a nivel personal y laboral.

En el tercer capítulo se plantea el análisis realizado a partir de los insumos y resultados obtenidos en los encuentros a nivel inter, intra personal y creativo, así como los hallazgos, alcances y limitaciones, observaciones y conclusiones relacionadas con los objetivos de la investigación. Por último, se encuentran los anexos utilizados para la sistematización de la información.

INTRODUCCIÓN.

El sistema educativo en Colombia ha privilegiado históricamente la formación intelectual, dejando en un segundo plano la educación emocional de niños, docentes, familias y comunidad educativa en general. Esta realidad es sólo una pequeña muestra del enfoque tradicional arraigado que se vive a gran escala en la sociedad occidental, en la que poco se estimula el desarrollo socioemocional de las personas, la expresión de emociones, la convivencia, la empatía y la gestión de conflictos en cada uno de los espacios de interacción humana.

Aunque el Ministerio de Educación establece en uno de sus propósitos fortalecer el desarrollo de las competencias ciudadanas en las instituciones educativas (entre ellas las “competencias emocionales”), y resalta su importancia para el éxito en la vida social, académica y profesional de los estudiantes; esto no se lleva a la práctica de manera efectiva en la realidad cotidiana. Así por decreto, se asigne la enseñanza de estas competencias, desde la institucionalidad se ha obviado el ejercicio de la educación emocional. Por otro lado, si los docentes cuentan con escasas herramientas para la formación de habilidades socio-afectivas a nivel personal, les resulta difícil abordarlas y potenciarlas con sus estudiantes, favorecer sus dinámicas relacionales, la toma de decisiones, la comunicación asertiva y el desarrollo de su potencial creativo.

Reconociendo la importancia de participar en escenarios de intercambio de saberes, experiencias y favorecer la inteligencia emocional de los maestros, la investigación buscó propiciar su encuentro a través del Laboratorio Lúdico Experiencial, donde los 12 docentes de la Institución Educativa Luis Carlos Galán, sede Casa Loma, ubicada en la comuna 4 de Soacha, participaron durante 11 sesiones presenciales (1 diagnóstico, 9 de trabajo experiencial y 1 de evaluación y cierre). Es importante mencionar que dichos maestros habían participado previamente en procesos de formación en habilidades para la vida dirigidos al trabajo con sus estudiantes, a través del programa Compartir Jugando, referenciado más adelante en el presente documento.

Las sesiones y contenidos del laboratorio tuvieron como punto de referencia los temas y propuestas experienciales vistas en los módulos de la Especialización en Desarrollo Humano con Énfasis en Procesos Afectivos y Creatividad. Los ejercicios de biodanza, psicogenealogía, reconstrucción de la historia de vida, relación con el cuerpo, indagación de los procesos creativos, afectivos, y en general los aprendizajes adquiridos en este proceso formativo, posibilitaron a los autores de la presente investigación cuestionar sus roles y desafíos que como profesionales del sector social han afrontado en las comunidades o escenarios en los que se han desempeñado.

La posibilidad y pertinencia de fomentar el desarrollo humano en escenarios laborales, condujeron a concebir y diseñar una propuesta orientada a promover competencias afectivas, sociales y comunicativas a través de la creación e implementación del mencionado Laboratorio Lúdico Experiencial para docentes, enfocándose en las teorías de desarrollo Humano vistas en la especialización, las cuales fueron determinantes para ampliar la perspectiva en este campo, su relación con las distintas dimensiones del ser y la relevancia que plantea su ejercicio en función de la obtención de estados de bienestar. Como plantea Amartya Sen (1998), el desarrollo humano es posible cuando existe el proceso de expansión de las capacidades que tienen los individuos de alcanzar desempeños valiosos. Su concepto de capacidad se asemeja a la palabra griega *dunamin* que puede traducirse como “potencialidad” o “capacidad para existir o actuar”.

Ante ello es importante y necesario que las personas cuenten con oportunidades de expansión, desarrollo personal y social desde distintos ámbitos; en este caso particular se aspira a propiciarlo desde el campo socio-emocional. Es así como la propuesta se desarrolló a través de tres componentes fundamentales del ser: relaciones intrapersonales, relaciones interpersonales y creatividad como medio para potenciar el desarrollo humano desde la inteligencia emocional.

Dado lo anterior, el trabajo se desarrolló en concordancia con la línea de investigación “Problemas del Desarrollo Humano y sus Relaciones con la Estética, la Lúdica y la Creatividad”, ya que centra su atención en el desarrollo humano y social de los doce maestros, se contempló el ejercicio intuitivo, emocional y se fomentaron experiencias lúdicas y creativas para estimular el elemento perceptual-emotivo (reflexivo) y expresivo. A su vez, el “Lenguaje como expresión afectiva y creativa” se constituyó como la sublínea de investigación más afín con el proyecto, pues el laboratorio Lúdico-Experiencial se planteó como un escenario alternativo de encuentro de docentes, que buscó dinamizar sus relaciones personales y el desarrollo afectivo, reflexivo y comunicativo, tanto de los maestros como de los mismos investigadores. Es importante resaltar que en esta medida el ensayo, la prueba y el error fueron elementos que estructuraron el proceso y lo enmarcaron en la Investigación Acción Participativa (IAP) como metodología de trabajo.

CONTEXTO.

Los 12 docentes participantes del Laboratorio Lúdico Experiencial hacen parte del Programa Compartir Jugando, implementado por la Fundación Compartir y la Fundación Tiempo de Juego desde el año 2012. Fueron vinculados a través del eje de trabajo: "Profes en la Jugada Convivencial" [1], cuyo objetivo es establecer alianzas con instituciones educativas de la Comuna 4 de Soacha, fomentando las habilidades para la vida en niños, niñas y jóvenes a través de la capacitación de directivos y maestros en la "Metodología Convivencial Tiempo de Juego".

Desde el inicio del programa, alrededor de 123 docentes de diversas asignaturas han implementado dicha estrategia con el propósito de fortalecer la convivencia en las aulas y otros escenarios de la comunidad educativa de las 5 instituciones educativas aliadas. En este sentido, la alianza con los colegios fomenta en los maestros un trabajo comunitario y permite que las organizaciones sociales se vinculen al proceso formativo de los niños y jóvenes.

Teniendo en cuenta los aprendizajes, intereses y necesidades identificadas por los docentes en el Programa Compartir Jugando[1] y la apertura del colegio a iniciativas sociales y académicas, encaminadas a favorecer los procesos de formación de los maestros, se viabilizó la apertura del Laboratorio Lúdico Experiencial con el aval del señor rector, en el que se establecieron como ejes de trabajo las relaciones interpersonales, intrapersonales y la creatividad; aspectos fundamentales y posiblemente replicables en otros escenarios sociales, académicos y laborales, para la dinamización de la inteligencia emocional y el crecimiento personal, en la medida que promueve la exploración, descubrimiento, la manifestación, percepción y comprensión de sentimientos propios y ajenos.

Abordar el ejercicio de la inteligencia emocional con docentes resulta muy

[1] Implementado desde el año 2012 por la Fundación Tiempo de Juego y la Fundación Compartir para el desarrollo de habilidades para la vida en niños, niñas y jóvenes de comuna 4 de Soacha, a través de la formación de docentes de instituciones educativas de Cazucá. Profes en la Jugada Convivencial consiste en desarrollar capacitaciones a directivos y docentes 3 veces por año, un proceso de acompañamiento en aula (presencial y virtual) y un ejercicio de seguimiento y evaluación.

importante, pues además de ser modeladores de actitudes y guías en la formación de competencias afectivas, son también quienes mayores riesgos presentan de afrontar diversas enfermedades y trastornos asociados a la ira, depresión, ansiedad, carga laboral, cansancio y desencanto por la labor profesional. Frente a esta realidad, se generaron algunas preguntas relacionadas con la situación específica de los maestros, principales engranajes de cambio en los procesos educativos: ¿Es importante que la inteligencia emocional de los docentes y sus relaciones entre pares y estudiantes sean coherentes con la educación cimentada en convivencia?, ¿Cómo generar escenarios efectivos de formación y práctica de la Inteligencia emocional y el desarrollo del ser para los maestros?, ¿qué tan significativos pueden ser los espacios de co-creación participativa, lúdica y creativa entre los docentes para dinamizar su inteligencia emocional?

A la luz de estos interrogantes y conociendo el enorme reto que afrontan los maestros del país, resulta relevante mencionar el caso particular que asumen las instituciones educativas que funcionan en comunidades con situaciones precarias y en condiciones de vulnerabilidad evidentes. Este es el caso de la Institución Educativa Luis Carlos Galán, sede Casa Loma, ubicada en la Comuna 4 de Soacha, la cual atiende a más de 350 niños y niñas en la modalidad de primaria, dividida en dos jornadas, donde trabaja un grupo heterogéneo de 12 docentes con diferentes edades, niveles de formación y experiencia profesional, quienes están expuestos constantemente a situaciones adversas, así como a distintas vivencias personales y laborales que pueden llegar a afectarlos en el plano emocional, lo que se refleja en su estado anímico, sus dinámicas relacionales y el ejercicio de su profesión.

A su vez, el laboratorio estuvo orientado a dinamizar el desarrollo humano a través de la lúdica, la vivencia, el diálogo, el intercambio de saberes, sentires y experiencias de vida; propuesta en concordancia con la línea de investigación de la Especialización en Desarrollo Humano con énfasis en afectividad y creatividad denominada “Problemas del Desarrollo Humano y sus Relaciones con la Estética, la Lúdica y la Creatividad”. Con la que se buscó llevar a cabo un ejercicio de

investigación teórico práctico para dar respuesta a la pregunta ¿Cómo enriquecer las relaciones intra e interpersonales en los docentes de la institución educativa Luis Carlos Galán, Sede Casa Loma, a partir de la creación e implementación de un Laboratorio lúdico-experiencial en el que se conciban espacios para la reflexión y el ejercicio creativo?

El objetivo general de la presente investigación fue entonces proponer alternativas vivenciales para dinamizar la inteligencia emocional en docentes de la institución educativa Luis Carlos Galán, Sede Casa Loma, a través de un laboratorio lúdico-experiencial contribuyendo a su desarrollo a nivel afectivo, creativo y comunicativo. Para ello se plantearon como objetivos específicos:

- Incentivar la reflexión intra e interpersonal de los docentes a través de ejercicios lúdico-experienciales sobre las dinámicas relacionales en los contextos donde interactúan.

- Fomentar la creación colectiva de propuestas vivenciales dentro del L.L.E, enfocadas en la dinamización de los tres componentes: interpersonal, intrapersonal y creativo.

- Promover la retroalimentación participativa de pares para la generación de estrategias de mejoramiento continuo.

1. FUNDAMENTOS TEÓRICOS Y CONCEPTUALES DE UNA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN COMUNITARIA.

1.1 Laboratorio Lúdico Experiencial.

El término **laboratorio,** es entendido desde su concepción de lo experimental, y corresponde a una alternativa para desarrollar y estimular las condiciones o variables que se quieren afectar, en este caso la Inteligencia Emocional; se desarrolla en formato de sesiones orientadas a la generación de

aprendizajes en grupos determinados de personas con características particulares, donde se respeta la libertad individual y grupal, y en el cual se concibe la creación colectiva y el ensayo- prueba- error como insumo de reflexión y mejoramiento frente al proceso vivencial.

El laboratorio lúdico experiencial nace como idea del grupo de investigación, es conceptualizado como un escenario alternativo de experiencias lúdicas, que busca dinamizar el Desarrollo Humano desde la Inteligencia Emocional de 12 docentes de la Institución Educativa Luis Carlos Galán, para fomentar su potencial afectivo, reflexivo y comunicativo, a partir de diversos ejercicios que se plantean bajo principio de ensayo, prueba y error, en los cuales el Aprendizaje Experiencial es una herramienta estratégica que invita a repensar la forma en que se aprende.

1.2 La Lúdica.

"La cultura humana ha surgido de la capacidad del hombre para jugar, para adoptar una actitud lúdica" Huizinga (1987). Por otro lado, “la lúdica como una experiencia cultural y no solamente ligada al juego. Las experiencias lúdicas son dimensiones transversales que atraviesan toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. Por consiguiente, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial, a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana”. (Jiménez, C. A. 2000).

En esta medida la propuesta de Laboratorio Lúdico Experiencial concibe a la Lúdica como dimensión del ser humano que permite impulsar su desarrollo a través de espacios vivenciales que vinculan afectivamente, generan estados de gusto y diversión, así mismo que potencian el aprendizaje y la reflexión a través de la experiencia significativa.

1.3 Lo Experiencial.

En cuanto al término experiencial, se asume desde la posibilidad de construcción del conocimiento (incluido el emocional) a través de la práctica, el descubrimiento y la interacción, teniendo en cuenta las experiencias y vivencias cotidianas de las personas, las comunidades, las organizaciones; promoviendo el autoconocimiento, el conocimiento de los otros, la reflexión y sobretodo las manifestaciones lúdicas. Este tipo de aprendizaje experiencial motiva incentivando el liderazgo, la toma de decisiones, lo cual lo convierte en elemento esencial y sinérgico en la transformación y el desarrollo individual y colectivo.

Frente al llamado aprendizaje Experiencial, la National Training Laboratories (NTL) presentó la Pirámide del Aprendizaje donde se concluye: De lo que se escucha se aprende tan solo el 5%, de lo que se lee únicamente el 10% y si se conjuga tanto lo que se escucha como lo que se lee se podría aprender en efecto el 20%; el 50% se logra si se debate y se argumenta en grupos o equipos de trabajo, el 75% cuando el aprendizaje se logra mediante la práctica y el 80% cuando enseñamos o transmitimos el conocimiento. (Yturralde, 2008, p 25).

Es por esto que el laboratorio lúdico experiencial incentiva el aprendizaje desde la vivencia, siendo fundamental la participación activa de todos los integrantes del proceso, incluidos los investigadores, a su vez, tiene la posibilidad de fortalecer diferentes habilidades y competencias generadoras de bienestar. Con miras a que la vivencia sea atravesada por el aprendizaje significativo, ya que propone que la persona vivencie un impacto y transformación a nivel intelectual, cultural, afectivo, espiritual y existencial como lo plantea Rogers (2001).

El Laboratorio Lúdico Experiencial es entonces un escenario en el que todos los participantes son facilitadores del aprendizaje, en los que prima la creación colectiva en cuanto a la concepción, reflexión y puesta en marcha de propuestas y experiencias vivenciales. En este escenario se promueven el trabajo en equipo, la cooperación, dinámicas grupales, la confianza, así como la identificación,

aceptación, manifestación y expresión de emociones y sentimientos.

1.4 Inteligencia intra e inter personal.

Según Gardner (1998) el ser humano posee diversas capacidades o talentos, las cuales denominó como “inteligencias múltiples”, al reconocer la pluralidad de la mente y las variadas facetas que tiene en los procesos cognitivos. Este psicólogo logró identificar siete inteligencias (lingüística, lógico-matemática, espacial, musical, kinésico corporal interpersonal e intrapersonal), cada una de con unas particularidades especiales y una localización determinada en el cerebro desde donde actúa.

La Inteligencia Interpersonal se define como “destreza para comprender a los otros, motivarlos, cooperar con ellos. Se construye a partir de la capacidad de sentir distinciones entre los demás: en particular contrastes con los estados de ánimo, temperamentos, motivaciones e intenciones (Gallego, Alonzo, Cruz y Lizama, 2000, p. 23). Este tipo de inteligencia permite que las personas presten atención al sentir y pensar de los demás, favoreciendo la interacción social y el trabajo cooperativo, lo cual es fundamental para establecer buenas relaciones humanas en diversos niveles, por ejemplo a nivel laboral, en el que la colaboración, trabajo en equipo, la solidaridad, la cohesión, motivación, gestión de conflictos, empatía y comunicación asertiva cobran gran relevancia.

La Inteligencia Intrapersonal es complemento de la interpersonal, la cual se define como la “capacidad de introspección, de formar una imagen adecuada de lo que uno es y de cómo se comporta (…) se trata de auto entenderse, acceder, comprender los propios sentimientos y emociones, controlarlos y enfocarlos adecuadamente, orientando la propia conducta” (Gallego, et al. p. 24) esta inteligencia contribuye al autoconocimiento, motivación y autoestima.

1.5 Inteligencia Emocional.

En concordancia con la inteligencia interpersonal e intrapersonal, la investigación aborda a la Inteligencia Emocional desde el modelo de Goleman (1996), quien ubicó el origen del término en el año 1990 con los estudios realizados por los psicólogos Saloney y Mayer, de la Universidad de Harvard y New Hampshire respectivamente. Goleman menciona que el concepto fue acuñado para describir cualidades emocionales como: empatía, expresión y comprensión de los sentimientos, control del genio, independencia, capacidad de adaptación, simpatía, capacidad para resolver problemas en forma interpersonal, persistencia, cordialidad, amabilidad y respeto.

Teniendo en cuenta estos elementos, Goleman argumenta que el éxito de una persona no viene determinado únicamente por su coeficiente intelectual o por sus estudios académicos, sino que entra en juego el conocimiento emocional. Propone que cuando se habla de Inteligencia Emocional, se hace alusión a “la capacidad del individuo para identificar su propio estado emocional y gestionarlo de forma adecuada” y que esta habilidad repercute de forma muy positiva sobre las personas que la poseen, pues les permite entender y controlar sus impulsos, facilitando las relaciones comunicativas con los demás. Goleman caracteriza a la Inteligencia Emocional desde 5 habilidades principales:

1) *Conocer las propias emociones*: El principio de Sócrates "*conócete a ti mismo*" se refiere a esta pieza clave de la inteligencia emocional: tener conciencia de las propias emociones; reconocer un sentimiento en el momento en que ocurre. Una incapacidad en este sentido nos deja a merced de las emociones incontroladas.

2) *Manejar las emociones*: La habilidad para manejar los propios sentimientos a fin de que se expresen de forma apropiada se fundamenta en la toma de conciencia de las propias emociones. La habilidad para suavizar expresiones de ira, furia o irritabilidad es fundamental en las relaciones interpersonales.

3) *Motivarse a sí mismo*: Una emoción tiende a impulsar hacia una acción. Por eso, emoción y motivación están íntimamente interrelacionados. Encaminar las emociones, y la motivación consecuente, hacia el logro de objetivos es esencial para prestar atención, automotivarse, manejarse y realizar actividades creativas. El autocontrol emocional conlleva a demorar gratificaciones y dominar la impulsividad, lo cual suele estar presente en el logro de muchos objetivos. Las personas que poseen estas habilidades tienden a ser más productivas y efectivas en las actividades que emprenden.

4) *Reconocer las emociones de los demás*: Un don de gentes fundamental es la empatía, la cual se basa en el conocimiento de las propias emociones. La empatía es la base del altruismo. Las personas empáticas sintonizan mejor con las sutiles señales que indican lo que los demás necesitan o desean. Esto las hace apropiadas para las profesiones de la ayuda y servicios en sentido amplio (profesores, orientadores, pedagogos, psicólogos, psicopedagogos, médicos, abogados, expertos en ventas, etc.).

5) *Establecer relaciones*: El arte de establecer buenas relaciones con los demás es, en gran medida, la habilidad de manejar las emociones de los demás. La competencia social y las habilidades que conlleva, son la base del liderazgo, popularidad y eficiencia interpersonal. Las personas que dominan estas habilidades sociales son capaces de interactuar de forma suave y efectiva con los demás.

Como complemento de este aspecto se puede hacer referencia a lo que se conoce como regulación emocional, la cual es comprendida como toda estrategia que tiene como fin mantener, aumentar o suprimir un estado afectivo; este concepto también ha sido relacionado con la psicopatología, teniendo importantes efectos sobre expresión facial de emociones, la fisiología, la memoria y la interacción interpersonal. De esta manera, Silva (2005) afirma que “la psicopatología estaría relacionada con la habilidad de regular los afectos, y que esta habilidad a su vez

dependería de la capacidad de diferenciar emociones que un individuo posee" (Silva, 2005, p. 209).

Atendiendo a la importancia de los sentimientos y las emociones en el desarrollo integral de las personas, desde la educación se considera prioridad promover el desarrollo de inteligencia emocional de los docentes, pues no pueden alcanzar bienestar a nivel personal y profesional sin contar con educación emocional y social que contribuya a mejorar su calidad de vida y los procesos de enseñanza-aprendizaje de sus estudiantes, pues no se puede brindar aquello de lo que se carece, es decir, no es posible que los docentes favorezcan el desarrollo emocional de los estudiantes si ellos no han logrado hacerlo consigo mismos.

Como referente conceptual complementario se plantea revisar el enfoque de Habilidades para la Vida en las escuelas, emitido en 1993 por la División de Salud Mental de la Organización Mundial de la Salud (OMS). Este enfoque plantea la educación en Habilidades para la vida como estrategia que permite mejorar la capacidad para vivir una vida más sana y feliz, intervenir sobre los determinantes de la salud y el bienestar y participar de manera activa en la construcción de sociedades más justas, solidarias y equitativas.

Junto con las destrezas cognitivas básicas necesarias para leer, escribir y hacer cálculos matemáticos, la educación en Habilidades para la Vida es un componente central de la calidad de la educación y del aprendizaje a lo largo de la vida. Declaraciones internacionales relacionadas con la promoción de la salud y la política educativa confirman su importancia, animando a los países a comprometerse con este enfoque.

1.6 Desarrollo Humano.

El ser humano es un todo integrado, multidimensional, cada una de sus dimensiones (biológica, afectiva, comunicativa, cognitiva, estética, social y trascendental) se desarrolla de manera diferente, según lo permite el medio o

contexto en el que este interactúa. Desde la psicología se plantea que el Desarrollo Humano está constituido por 4 dimensiones principales: desarrollo físico, desarrollo cognoscitivo, desarrollo social y desarrollo emocional o socio afectivo, en el cual se centra este trabajo, ya que se refiere al desarrollo del apego, la confianza, la seguridad, el amor y el afecto, diversas de emociones, sentimientos y temperamentos, incluye el desarrollo del concepto de sí mismo, la autonomía, el análisis del estrés y las perturbaciones emocionales.

Aunque el Desarrollo Humano ha sido asociado principalmente a procesos de desarrollo económico y la acumulación de capital humano, producción y riqueza, para efectos de la presente investigación se tendrá en cuenta la perspectiva educativa y social del mismo, para la cual las personas deben contar con oportunidades concretas para su desarrollo equilibrado e integral.

Como lo plantea Amartya Sen (1997) el desarrollo humano depende de la posibilidad con la que pueden contar las personas para la expansión de la capacidad humana, necesarias para elegir un tipo de vida que se desea vivir y forjarse una vida digna y libre, reconociendo a las personas como agentes de cambio económico, social, político y cultural.

Para el desarrollo de las capacidades humanas es necesario: “(a) acrecentar el capital humano; (b) colocar el capital financiero al servicio del desarrollo, no al servicio del mercado; (c) manejar de forma respetuosa y con visión de sostenibilidad los recursos naturales; y (d) fortalecer tres elementos que conforman al capital social: la confianza que existe entre las personas y actores que integran una sociedad, las normas de comportamiento cívico que se practican y el nivel de asociatividad que la caracteriza” (Arteaga, 2001, P. 54).

El hombre, es ante todo un ser social, ello depende de su ambiente social no sólo para sobrevivir físicamente, sino para su desarrollo psíquico y espiritual. La herencia cultural, la que no puede concebirse sin la sociedad, proporciona a los seres humanos contenido y forma a su existencia. La continuidad en la historia

humana es una continuidad cultural basada en la interacción. Es un “hacerse con otros”. (Mulsow, 2008, p. 63).

Por otro lado, desde los 90´s las Naciones Unidas, por medio del Programa para el Desarrollo (PNUD), ha abordado y difundido el paradigma del desarrollo humano, el cual postula el desarrollo como la posibilidad de que las personas cuenten con las oportunidades y entornos que les permitan desarrollar el máximo potencial, para favorecer una vida productiva y creativa que responda a sus necesidades e intereses. Es así como el desarrollo humano desde esta perspectiva se centra directamente en el progreso, el bienestar y valoración de la vida de las personas, en el fortalecimiento de capacidades que favorezcan que cada uno puede ser mejor en los distintos ámbitos de la vida, así como ser y hacer en su vida lo que considera valioso, teniendo la libertad de poder vivir como se desea (Rey, 2002).

En así como el Desarrollo Humano será entendido como un proceso de ampliación de las opciones de las personas, las cuales dependen de lo constitucional de cada ser, la herencia y la interacción de estos elementos con el medio, así como del proceso evolutivo propio del Desarrollo Humano de las personas, los cuales permitirán tener acceso a los recursos necesarios para tener un buen nivel de vida que favorezca un bien ser, bien-estar, bien hacer y un bien saber, cómo lo plantea Mulsow, (2008). Esto demanda fortalecer las habilidades de los individuos para satisfacer sus necesidades, ejercer su libertad, promover su desarrollo integral, contribuyendo a afianzar el bienestar y la dignidad, fomentando el respeto por sí mismos y por los demás.

1.7 Creatividad.

La creatividad se asume como la capacidad que dota de iniciativa, confianza, prepara para enfrentar las dificultades que se le presentan en cada uno de los ámbitos de la vida tanto a nivel, personal, social, entre otros, como lo plantea Guilford (1983).

La creatividad está asociada a la manera de vivir de las personas, de enfrentarse a los problemas, de establecer y mantener las relaciones interpersonales, de lograr generar un alto desarrollo personal y bienestar emocional en entornos sociales, como lo plantea Waisburd (2013). La creatividad, así como los procesos cognitivos, requieren de atmósferas, escenarios, acciones y posibilidades que incentiven continuamente la libertad mental, que promuevan y valoren el pensamiento original, divergente y autónomo, la discrepancia razonada, la crítica fundada y las relaciones personales edificantes y armoniosas. Lo cual no es tarea fácil, pues “se constituye en un riesgo, ya que conlleva a cuestionar y disentir, sobre lo establecido, tener la posibilidad de pensar en forma opuesta o diferente a los esquemas sociales y educativos, inclusive, llegar a re-mirarse y auto-cuestionarse para decidir y transformar las estructuras dogmáticas que, en muchas oportunidades, han sido los derroteros educativos y se perpetúan en los diferentes contextos de socialización” (Quiñones, 2016, p.1).

Por ende, la creatividad demanda constancia, voluntad y convicción para vivir de manera plena, tomar decisiones en sintonía con intuición, emociones y con lo que cada uno quiera vivir, según lo que considera mejor. Ello demanda trabajar en la autoestima, pues ésta “nos dirige al movimiento, con actitudes comprometidas y con la libertad de ser realmente quien se es (Waisburd, 2013, p 96)”. Para lograrlo es necesario pensar, expresar y hacer las cosas en términos creativos, así como superar las limitaciones o barreras mentales y emocionales en pro de toma de decisiones que favorezcan la realización y transformación a nivel personal y social.

2. DISEÑO METODOLÓGICO DE UNA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN COMUNITARIA PARA EL DESARROLLO HUMANO.

2.1 Enfoque y Tipo de Investigación.

El proyecto del Laboratorio lúdico experiencial tiene un enfoque cualitativo, desde el que se concibe a sus participantes como agentes activos en la construcción

y determinación de las realidades y contextos en los que se encuentran, las cuales están sujetas a ser creadas, modificadas o transformadas. Se busca comprender e interpretar el comportamiento y realidades sociales con la finalidad de orientar y aportar a la acción humana a nivel personal y social dentro de su propio marco de referencia y en su contexto histórico-cultural.

La investigación es de carácter descriptiva y explicativa en la medida en que busca dar cuenta de lo observado y vivenciado, así como de las interpretaciones realizadas a partir de los encuentros, interacción, diálogo y técnicas de recolección de la información (diarios de campo de los investigadores, bitácoras de los docentes, entrevistas, entre otros), que evidencian los sentires, conductas, percepciones propios y colectivos, los cuales son expresados por medio del relato, de datos descriptivos en los que se tiene como marco de referencia la palabras de las personas y la observación de su conducta.

Para el desarrollo de esta investigación se buscó propiciar una relación cercana con los docentes participantes, con miras a favorecer la interacción y comprensión de los mismos, identificar sus intereses y necesidades, conocer sus sentires e ideas para la construcción y ejecución del laboratorio dirigido a dinamizar la inteligencia emocional a nivel inter e intrapersonal.

El equipo investigador asumió distintos roles en cada encuentro (observador, dinamizador y participante) rotativos en cada sesión, con la finalidad de identificar, ampliar y reconocer desde distintos ámbitos las vivencias y percepciones de los participantes a partir de los ejercicios desarrollados, las reflexiones manifestadas y el diálogo abierto con los maestros.

Esta investigación se enmarca en la línea de investigación de la Especialización en Desarrollo Humano con énfasis en proceso creativos y afectivos, de la universidad Francisco José de Caldas denominada “Problemas del Desarrollo Humano y sus Relaciones con la Estética, la Lúdica y la Creatividad”, en la sublínea de investigación “Lenguaje como expresión afectiva y creativa” ya que el proyecto de

Laboratorio se orienta a dinamizar el desarrollo humano y la inteligencia emocional a través de la lúdica y la creatividad, para estimular el elemento perceptual-emotivo (reflexivo) y expresivo de los 12 docente participantes e investigadores, incentivando la creatividad como potencia y medio para dinamizar el desarrollo humano, las habilidades de la inteligencia emocional crecimiento personal y para la convivencia. Ante esto es importante resaltar que en el laboratorio lúdico experiencial el ensayo, la prueba y el error son elementos que constituyen el proceso y están presentes en su construcción, implementación y desarrollo.

2.2 Diseño de Investigación.

Para el desarrollo de la presente investigación se adoptó la Metodología de Investigación-Acción Participativa (IAP), desarrollándose como trabajo de campo y considerando como etapa preliminar el proceso previo que se desarrolló con los docentes participantes a través del Programa Compartir Jugando. Una vez identificadas las necesidades en cuanto a su formación en Inteligencia Emocional, se diseñó la propuesta del laboratorio Lúdico Experiencial, estructurada con los aportes dados por la Especialización en Desarrollo Humano y la participación de los maestros. Este ejercicio se implementó en un ciclo de 11 encuentros presenciales, distribuidos en 4 meses de trabajo vivencial.

De esta metodología cabe resaltar su énfasis en la participación del sujeto como agente principal para la transformación y cambio. Citando a Acosta (2014) y Monserrate (2014), la IAP se puede definir como un método de estudio y acción que pretende obtener resultados válidos y fiables para mejorar situaciones sociales. Así, basa la investigación en la participación de los sujetos a investigar (y de los investigadores en este caso) pasando estos de ser “objeto” de estudio a ser “sujeto” protagonista, controlando e interactuando a lo largo del proceso (Alberich, 2008). De esta manera, el método busca conseguir que la comunidad se convierta en el principal agente de cambio.

2.3 Fases del laboratorio Lúdico Experiencial.

Todos los encuentros presenciales estuvieron guiados por una secuencia pedagógica, conformada por tres momentos que permitieron estructurar las sesiones a partir de acciones de sensibilización, reestructuración de significados a través de la vivencia, el ejercicio creativo y finalmente la evaluación cimentada en la reflexión individual y colectiva. La implementación de la investigación se organizó siguiendo las siguientes fases:

2.3.1 Fase Preliminar.

Esta etapa se considera determinante para la validación del Laboratorio en el marco de la IAP, dado que el proceso formativo con los docentes desde ejercicios lúdico-experienciales transcurrió por al menos un año (Programa Compartir Jugando) y derivó en la necesidad de implementar un proceso presencial más intensivo y enfocado en su desarrollo humano desde el plano de la Inteligencia emocional.

Una vez estructurada la propuesta del Laboratorio, se presentó a los directivos de la institución educativa Luis Carlos Galán (Soacha), buscando generar una sensibilización a propósito de la pertinencia y practicidad del proyecto, ajustando los tiempos y espacios para el desarrollo del mismo. Se puntualizó en la contribución personal y relacional de la propuesta y su incidencia en la calidad del ejercicio profesional.

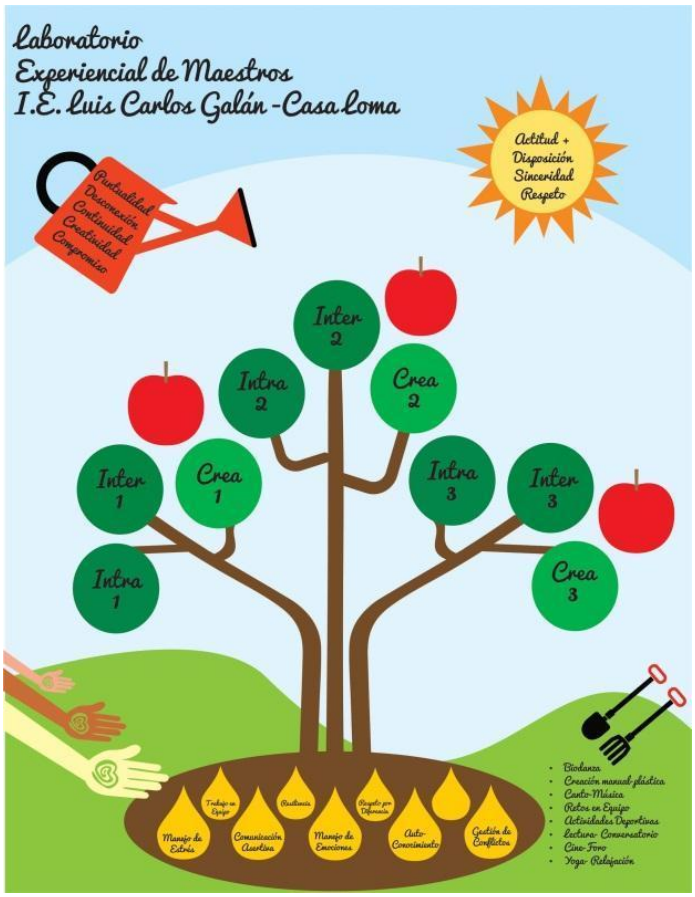
2.3.2 Fase de diagnóstico.

En esta etapa se presentó a los docentes los objetivos del proyecto y sus alcances, permitiéndoles por medio de un taller diagnóstico proponer contenidos y posibilidades metodológicas que consideraron pertinentes (jueves 01 de septiembre). Se les planteó una estructura de tres líneas metodológicas basadas en las categorías de investigación principales, las cuales darían forma y guiarán el proceso desde la Inteligencia Emocional: Línea Intrapersonal, línea interpersonal y

línea de trabajo Creativo.

Este espacio sirvió para la indagación de problemáticas, necesidades y expectativas frente al escenario co-creativo propuesto y la definición de temas a abordar, teniendo como base la inteligencia emocional, las habilidades para la vida, el mejoramiento de las relaciones inter e intrapersonales y demás aspectos conceptuales tratados anteriormente.

Como resultado de la sesión de diagnóstico se elaboró una infografía que de manera metafórica se estructuró en forma árbol, esta gráfica evidenció el trabajo que se realizó dentro del taller de indagación y diagnóstico, dando un marco general del proceso que se llevó a cabo durante las nueve semanas de aplicación del Laboratorio Lúdico Experiencial, siendo desde el principio una construcción colectiva.



Grafica 1. Infografía taller de Diagnóstico LLE.

En la figura 1, aparece la estructura gráfica del laboratorio; en la parte inferior de la imagen se encuentran las semillas que representan las temáticas (centros de interés) que los docentes consideraron importantes para trabajar durante las nueve sesiones de inmersión experiencial (Manejo de estrés, trabajo en equipo, comunicación asertiva, manejo de emociones, respeto por la diferencia, autoconocimiento y gestión de conflictos). Hay una semilla que se encuentra vacía y simboliza la posibilidad de incorporar en la marcha contenidos adicionales.

En la parte inferior derecha se encuentran las herramientas de trabajo, allí se pueden observar las dinámicas lúdicas que los docentes propusieron para trabajar en los diferentes encuentros (Biodanza, creación manual plástica, canto, música, retos en equipo, actividades deportivas, lectura conversatorio, cine foro y yoga - relajación).

En las ramas del árbol (3 en total) ubicadas en la parte superior, se pueden apreciar las nueve sesiones del LLE, alternándose siempre lo intrapersonal, interpersonal y el componente creativo.

Por último, en los costados superiores, encontramos lo que los maestros consideraron necesario para que el laboratorio fuera exitoso, son aquellos valores y actitudes que permitirían dinamizar y mantener un buen clima para el trabajo de nueve semanas, simbolizan para el árbol el agua y la energía solar. (Puntualidad, desconexión, continuidad, creatividad, compromiso y actitud positiva, disposición, sinceridad y respeto).

2.3.3 Fase de Inmersión lúdico experiencial.

En esta etapa se inició la implementación de los talleres lúdico-experienciales con los maestros, se desarrollaron según el calendario previsto de 9 sesiones, cada una con la secuencia pedagógica antes enunciada y el trabajo experiencial en las líneas metodológicas concertadas en la fase de indagación. Se consideró pertinente ahondar de manera secuencial en ejercicios con tres enfoques para atender los objetivos específicos del proyecto: Ejercicios con enfoque intrapersonal, ejercicios con enfoque interpersonal y ejercicios con enfoque creativo.

Como recurso de seguimiento y evaluación constante se propuso la construcción progresiva de una bitácora experiencial, donde cada maestro pudo citar de manera individual sus aprendizajes, reflexiones y descubrimientos. El cronograma acordado con los docentes y directivos del plantel fue el siguiente:

- *Sesión 1 / Septiembre 07: Ejercicio con enfoque intrapersonal.*
- *Sesión 2 /Septiembre 14: Ejercicio con enfoque interpersonal.*
- *Sesión 3 / Septiembre 21: Ejercicio con enfoque Creativo.*
- *Sesión 4 / Septiembre 28: Ejercicio con enfoque intrapersonal.*
- *Sesión 5 / Octubre 05: Ejercicio con enfoque interpersonal.*
- *Sesión 6 / Octubre 19: Ejercicio con enfoque Creativo.*
- *Sesión 7 / Octubre 26: Ejercicio con enfoque intrapersonal.*
- *Sesión 8 / Noviembre 2: Ejercicio con enfoque interpersonal.*
- *Sesión 9 / Noviembre 9: Ejercicio con enfoque Creativo.*

2.3.4 Fase de Cierre y Evaluación.

En esta etapa se realizó el cierre del proceso a través de la onceava y última sesión (miércoles 16 de noviembre), se efectuaron entrevistas individuales con cada participante y cada uno de los maestros pudo evaluar el proceso a través de preguntas puntuales y un espacio para expresar sus percepciones y sentires frente al ejercicio, allí además se realizó la entrega de las bitácoras personales para su sistematización.

2.4 Cronograma LLE:

FASE	**MES 1**	**MES 2**	**MES 3**	**MES 4**
PRELIMINAR				
DIAGNÓSTICO Y ESCUCHA				
INMERSIÓN L.E				
EVALUACIÓN				

2.5 Caracterización de la Población.

Los participantes de este estudio fueron 12 docentes del Colegio Luis Carlos Galán (la totalidad de la planta), Sede Casa Loma. Como muestra la siguiente tabla tuvo unas condiciones de heterogeneidad en términos de edad y sexo. Las edades oscilaron entre los 23 y los 58 años, 10 mujeres y 2 hombres. Cada maestro tenía a cargo un curso de preescolar o primaria en una de las dos jornadas.

Tabla 1
Población participante en el Laboratorio Lúdico Experiencial para Docentes.

POBLACIÓN			
PARTICIPANTE	**EDAD**	**Grado a Cargo**	**Jornada**
Docente 01 A.F	51	404	Tarde
Docente 02 A.A	32	503	Mañana
Docente 03 A.G	30	403	Mañana
Docente 04 C.C	52	104	Tarde
Docente 05 E.S	35	303	Mañana
Docente 06 F.F	39	504	Tarde
Docente 07 M.T	58	203	Mañana
Docente 08 M.A	38	Trans. 03	Mañana
Docente 09 P.C	46	103	Mañana
Docente 10 R.S	31	Trans.04	Tarde
Docente 11 V.C	23	304	Tarde
Docente 12 Y.C	28	204	Tarde

En términos generales, los maestros que participaron en la implementación del Laboratorio Lúdico Experiencial refirieron afrontar situaciones hostiles en el desarrollo de su ejercicio profesional, éstas son atribuidas a las condiciones del contexto en el que se ubica la Institución educativa, entre las que destacan actitudes agresivas de parte de estudiantes, padres y madres de familia, falta de acompañamiento de los mismos en el proceso educativo de sus hijos y en varias ocasiones dificultades relacionales generadas por la interacción de los mismos docentes.

Los maestros tienen en promedio 10 años de experiencia en docencia,

presentándose casos en los que se superan los 30 años de ejercicio constante e ininterrumpido de enseñanza en grados de primaria, en el caso de los maestros más jóvenes, esta labor recién inicia. La mayoría de participantes provienen de municipios de Cundinamarca y presentan distintos niveles de formación, la mayoría cuenta con pregrado, dos son normalistas y dos cursaron postgrado.

2.6 Categorías de Investigación.

Este proyecto de investigación tuvo como foco la inteligencia emocional y la creatividad, ejes fundamentales para el desarrollo humano, es por esto que se trabajaron tres categorías principales (Inteligencia intrapersonal, interpersonal y la creatividad).

La manera en que se diseñó el proceso, permitió trabajar las categorías de manera progresiva y secuencial con los docentes, indagando mediante los instrumentos de recolección de datos los avances y el impacto que el laboratorio tuvo en ellos desde el aspecto individual, colectivo y por supuesto el que se dio en los investigadores (participantes activos).

2.6.1 La Inteligencia Interpersonal.

Abarca la capacidad de fijarse en las cosas importantes para otras personas, acordándose de sus intereses, sus motivaciones, su perspectiva, su historia personal, sus intenciones, y muchas veces prediciendo las decisiones, los sentimientos, y las acciones de otros (Armstrong, 2003; Gardner, 1993; 2006). Los individuos primordialmente con la inteligencia interpersonal son aquellas personas que les gusta conversar, aprender en grupos o en parejas, y trabajar o hacer actividades con otras personas (Armstrong, 2003). Pasan mucho tiempo ayudando a personas y alistándose como voluntario para varias causas importantes (Armstrong, 2003). Además, “son buenos mediadores de conflictos sociales” (Guzmán & Castro, 2005:187). Éstos son los individuos que conocen a mucha gente. Son buenos comunicadores, usando el lenguaje corporal y verbal. Además, tienen muchos amigos, sinceramente sintiendo cariño por otros, y entendiendo cómo motivar a los

demás (Armstrong, 2003).

2.6.2 Inteligencia intrapersonal.

Define la capacidad de conocerse a uno mismo; entender, explicar y discriminar los propios sentimientos como medio de dirigir las acciones y lograr varias metas en la vida (Gardner, 1993). Incluye la capacidad de verse a sí mismo según los ojos de los demás; las personas con este tipo de inteligencia en la mayor medida pueden describirse a sí mismo precisamente con las descripciones de otras personas (Gardner, 2006). Por lo general, estas personas prefieren trabajar independientemente, pensar en su futuro, reflexionar, establecer unas metas y lograrlas; tienen un buen uso de “los procesos de autoconfianza, autoestima, autocomprensión, y automotivación…” (Guzmán & Castro, 2005:185).

2.6.3 Creatividad.

Como se había mencionado en el capítulo uno, se entenderá la creatividad como aquella capacidad que dota de iniciativa, confianza, prepara para enfrentar las dificultades que se le presentan en cada uno de los ámbitos de la vida tanto a nivel, personal, social, entre otros, como lo plantea (Guilford, 1983). La creatividad está asociada a la manera de vivir de las personas, de enfrentarse a los problemas, de establecer y mantener las relaciones interpersonales, de lograr generar un alto desarrollo personal y de bienestar emocional en entornos sociales (Waisburd, 2013).

2.6.4 Centros de interés de los docentes para abordar en el laboratorio.

Del trabajo realizado en el taller diagnóstico emergieron temáticas que los docentes propusieron trabajar durante las sesiones del laboratorio lúdico Experiencial, los cuales responden a sus centros de interés y están directamente relacionadas con las tres categorías base del laboratorio Lúdico experiencial.

- **Manejo de tensiones y estrés**: Es la habilidad de conocer qué provoca

tensión y estrés en la vida y encontrar formas de canalizarlas para que no interfieran en la salud (Castellanos y Chaphín, 2007).

- **Manejo de Emociones y Sentimientos:** Es la habilidad de reconocer las propias emociones y sentimientos y saber cómo influyen en el comportamiento, aprendiendo a manejar las emociones más difíciles como ira, agresividad, etc. (Castellanos y Chaphín, 2007).

- **Autoconocimiento**: Es la habilidad de conocer los propios pensamientos, reacciones, sentimientos, qué gusta o disgusta, cuáles son los límites, y los puntos fuertes/débiles. (Castellanos y Chaphín, 2007).

- **Resiliencia:** la resiliencia se refiere al proceso de superar los efectos negativos de la exposición al riesgo, afrontamiento exitoso de las experiencias traumáticas y la evitación de las trayectorias negativas asociadas con el riesgo (Fergus y Zimmerman, 2005)

- **Trabajo en Equipo:** Es un conjunto de personas que trabajan con una meta específica, interactúan para compartir información sobre los mejores procedimientos o prácticas y toman decisiones que alientan a los integrantes del equipo a rendir hasta el máximo de su potencial. La ventaja principal de los equipos de trabajo está en que las decisiones a las que llega el grupo tienden a ser superiores, en relación a las decisiones tomadas individualmente. (Kenneth J. Mussnug y Aaron W, 1997).

- **Respeto por la Diferencia:** es la capacidad de valorar y reconocer al otro, con sus cualidades, necesidades y diferencias de cualquier índole, permitiendo su desarrollo, su libertad y el cumplimento de sus derechos.

- **Comunicación Asertiva:** Es la habilidad para expresar con claridad y de forma adecuada los sentimientos, pensamientos o necesidades individuales. (Castellanos y Chaphín, 2007).

- **Gestión de Conflictos:** Habilidad para buscar la solución más adecuada a un problema/conflicto, identificando en ello oportunidades de cambio y crecimiento personal y social. (Castellanos y Chaphín, 2007).

2.7 Planeación e implementación de Sesiones.

Para cada una de las sesiones se diseñó una planeación que contempló la secuencia pedagógica establecida para el desarrollo del laboratorio. El formato está conformado por dos componentes: Planeador y evaluador.

2.7.1 Planeador.

En la primera sección del planeador se describen las generalidades del taller, el consecutivo, tipo de experiencia, eje de trabajo, nombre de la actividad, dinamizadores, tiempo estimado y materiales requeridos. A continuación, se enuncian los objetivos y se describen las acciones realizadas en cada fase de la secuencia didáctica (Primer momento, segundo momento y cierre).

2.7.2 Evaluador.

Está integrado por tres secciones, en la primera se consignan las observaciones del equipo investigador (posterior a la vivencia de la actividad), luego las observaciones de los participantes (lo que viví, lo que aprendí) y por últimos los retos planteados por los maestros para su propio desarrollo; la información presente en estos dos apartados fue sistematizada de las bitácoras individuales (instrumento descrito más adelante, en el título “técnicas de recolección”).



LABORATORIO LÚDICO EXPERIENCIAL DE DOCENTES

PLANEADOR

SESIÓN: Diagnóstico ***CICLO: No Aplica*** ***Eje: No Aplica***

Actividad lúdica: Taller de Indagación Colectiva
FECHA: *Jueves 01 de Septiembre*
Dinamizador 1: Mario Franco
Dinamizador 2: Diana Torres

No. PARTICIPANTES: *12*
TIEMPO ESTIMADO: 60 minutos
Materiales: 3 Carteleras con preguntas establecidas, Plumones, cinta pegante, Marcadores para tablero.

OBJETIVOS: Presentar el proyecto a los docentes de la institución educativa Luis Carlos Galán sede Casa Loma. Establecer expectativas/ identificar necesidades metodológicas y de contenidos para el proceso.

Primer Momento: En primera instancia se dará una bienvenida cordial a los 12 maestros previstos en el proceso validado por la institución, explicando su pertinencia, características y objetivos. Se presentará al equipo de investigadores y luego se propondrá un ejercicio participativo para determinar de manera colectiva los pormenores del Laboratorio, esto a través de la actividad central:

Segundo Momento:

Se dispondrán tres carteleras en diferentes lugares del espacio, cada una de ellas tendrá una pregunta referida al proceso; una vez divididos los participantes en tres equipos se iniciará una rotación por cada cartelera con la idea de contestar dichas preguntas:

1. Para trabajar nuestros contenidos acordados; ¿qué dinámicas te gustaría vivenciar?
2. ¿Qué temas o contenidos consideras pertinentes para nuestro laboratorio?
3. ¿Qué se necesita para que nuestro laboratorio tenga éxito?

Cada rotación se dará de manera conjunta y con lapsos de 5 minutos aproximadamente. El equipo dinamizador estará presente y atento a cualquier inquietud que se genere durante la dinámica.

Cierre: Una vez concluida la rotación, se socializarán las respuestas y se establecerán las condiciones logísticas para el inicio de la etapa de inmersión experiencial. Se establecerán acuerdos que permitan la optimización del tiempo y el desarrollo de las sesiones venideras.

EVALUACIÓN

Observaciones Equipo Investigador: En general los docentes se mostraron receptivos e interesados por el proceso, participaron activamente, aprobaron la implementación de la bitácora, aportaron en el establecimiento de acuerdos para el desarrollo efectivo de los encuentros y sugirieron contenidos y actividades que les gustaría trabajar en el espacio experiencial.

Observaciones Participantes (Lo que viví / lo que aprendí):

Una vez concluido el taller de diagnóstico se procedió a sistematizar los resultados referenciados a continuación:

- Para trabajar nuestros contenidos acordados; ¿qué dinámicas te gustaría vivenciar?

Retos en equipo (1), Canto-música (2), Creación manual-plástica (2), Biodanza (3), Lecturas y conversatorios (1), Actividades físicas-deportivas (1), Taller de ideas-planeación (0), Otras-¿cuáles? Cine foro, yoga, musicoterapia, bluegth, relajación.

- ¿Qué temas o contenidos consideras pertinentes para nuestro laboratorio?

Manejo de estrés, Respeto por la diferencia, Comunicación asertiva, Manejo de conflictos, Enfoque de la dinámica, Conocimiento de sí mismo, Manejo de emociones, Resiliencia, Trabajo en equipo.

- ¿Qué se necesita Para que nuestro laboratorio tenga éxito?

Puntualidad, Disposición, Desconexión, Continuidad, Sinceridad, Compromiso, Respeto, Creatividad.

Retos planteados por los participantes: N/A.



LABORATORIO
LÚDICO EXPERIENCIAL DE DOCENTES

PLANEADOR

SESIÓN: 01 ***CICLO:*** *01* ***Eje:*** *Intrapersonal*

Actividad lúdica: Aviso Clasificado.
FECHA: *Miércoles 07 de Septiembre*
Dinamizador 1: Diana Torres
Dinamizador 2: Mario Franco
Sistematizador: Natalia Bobadilla

No. PARTICIPANTES: *12*
TIEMPO ESTIMADO: 60 minutos
Materiales: Hojas iris, plumones y esferos.

OBJETIVOS: Incentivar el conocimiento de características, cualidades y valores de los participantes, aportando al reconocimiento de lo especial y particular de cada uno dentro del grupo.

Primer Momento: En un primer momento se les entregará y socializará el material de trabajo (bitácora) junto a la propuesta metodológica sistematizada del ejercicio de indagación (ruta e infografía de contenidos). Para dar inicio a la inmersión experiencial se recordarán los acuerdos concertados y se les contará que participarán en la primera actividad del eje intrapersonal (Avisos clasificados).

Segundo Momento:

La actividad central iniciará con una distribución en parejas de manera aleatoria, cada pareja se ubicará en una mesa específica entregándole a continuación hojas de color y plumones a cada uno. Posteriormente se les invitará a entablar una conversación informal por espacio de 15 minutos, la idea principal es indagar sobre la historia personal y datos importantes de la otra persona, con el fin de diseñar un aviso clasificado cuyo objetivo es "promocionar" a la respectiva pareja frente a los demás compañeros.

Pasados los 15 minutos de conversación se dispondrá de 10 minutos más para diseñar el aviso utilizando los materiales entregados. A continuación se iniciará la fase de socialización de los productos dando libertad en el orden y uso de la palabra.

Cierre: Cada uno leerá su clasificado y se lo entregará a su pareja, después de esto se realizará una retroalimentación permitiendo que los participantes generen reflexiones o comentarios en torno al nivel de conocimiento que tienen sobre sus cualidades y las de los compañeros del grupo.

EVALUACIÓN

Observaciones Equipo Investigador: En general se evidenció una buena disposición para la actividad, a pesar de que al inicio algunos docentes mostraron una actitud de desinterés, la dinámica en parejas permitió que gradualmente se vincularan con el ejercicio.

La actividad permitió que los participantes pudieran identificar aspectos de sus compañeros que en otros escenarios tal vez no lograrían conocer; durante el desarrollo se percibió un clima de cordialidad y escucha activa, las risas mediaron cada una de las intervenciones y los docentes refirieron sentirse distencionados y haber aprendido cosas interesantes de sus compañeros de trabajo.
Por otra parte, se pudo apreciar el potencial creativo que poseen los maestros.

Observaciones Participantes (Lo que viví / lo que aprendí):

- *Al trabajar "con el otro" descubro mi parte intrapersonal a todo nivel. Hay palabras, acciones intenciones expresadas por el "otro" que nos agradan y otras que nos incomodan y esas son las que realmente importan pues son "el espejo" de lo que somos nosotros mismos, en mi caso personal. Albenis Feria.*
- *A conocer un poco más a mis compañeros de trabajo. Yeison Cardozo.*
- *Conocerme a mí misma y a mis compañeros. Francy Forero.*
- *A compartir con el otro y reconocer las cualidades y diferencias que lo hacen especial. Andrea Aguirre.*
- *Es mejor y más productivo ver el lado bueno de las personas. María Edith Arango.*
- *Conocer mejor a las personas y valorarlas más. María Torres*
- *Aprendí a conocer a mis compañeros de trabajo, la diversidad de personalidades, lo valiosos que son sus conocimientos y su sencillez como seres humanos. Rosa Salcedo.*
- *Abrir espacios de interacción con personas con las que no comparto demasiado tiempo; abrir canales de comunicación que me permitan reconocer la sensibilidad del otro. Patricia Camargo.*
- *Es importante identificar más a fondo las virtudes que los defectos. Aura Patricia Gómez*

Retos planteados por los participantes:

- *Trabajar la actividad con los niños. Carmenza Camelo.*
- *Compartir. Francy Forero.*
- *Auto-conocimiento. Andrea Aguirre.*
- *Fortalecer mis cualidades y aceptar a las personas tal y como son. Edith Arango.*
- *Pensar primero en mí, pues siempre pienso primero en los otros. María Torres*
- *Interactuar más con las personas que me rodean. Rosa salcedo.*
- *Perdonar. Reflexionar sobre los términos y palabras; acciones que no permite que abra espacios con los compañeros. Patricia Camargo*
- *No tener como excusa la palabra "responsabilidad" para pasar por encima de mis sueños. Albenis Feria.*



LABORATORIO LÚDICO EXPERIENCIAL DE DOCENTES

PLANEADOR

SESIÓN: 02 ***CICLO: 01*** ***Eje:*** *Interpersonal*

Actividad lúdica: La Máscara.
FECHA*: Miércoles 14 de Septiembre*
Dinamizador 1: Diana Torres
Dinamizador 2: Mario Franco
Sistematizador: Natalia Bobadilla

No. PARTICIPANTES: *12*
TIEMPO ESTIMADO: 60 minutos
Materiales: Impresiones de motivos tipo máscara (al menos 20 de motivos distintos), franjas de papel, cinta pegante, plumones.

OBJETIVOS*:* Reflexionar sobre las imágenes que se proyectan (intencionalmente o no) a los demás y su relación con el propio auto concepto. Identificar posibilidades de mejoramiento en el plano relacional.

Primer Momento: Se dará la bienvenida al grupo y se realizará un ejercicio de centramiento corporal por medio de la respiración, se planteará la importancia de conectarse con el aquí y ahora. Posteriormente se les pedirá que caminen de manera libre por el espacio, estableciendo contacto visual con sus compañeros, sin hablar. A continuación se les pedirá que por parejas se observen a los ojos, primero por 20, 30 y 60 segundos.

Segundo Momento:

Para iniciar la actividad central se dispondrán en el tablero un conjunto de imágenes impresas tipo máscara en 10 motivos diferentes. Se les pedirá que las observen con detenimiento y posteriormente escojan la que ellos consideren represente la máscara que muestran al mundo, según su propia percepción. Se les aclarará que la máscara deberá ser entendida como una representación de lo se muestra a los demás, como una especie de barrera para evitar hacer manifiesto lo que realmente son o sienten.

Circulando libremente por el espacio con la máscara elegida a la altura del rostro, se les pegará una franja de papel en la espalda; se sugerirá que cada uno escriba a su compañero (desde el respeto y con amino de aportar a su vida) aquella(s) máscara(s) que consideren utiliza dicha persona en el escenario laboral, para este caso se ejemplificará con palabras como alegría, timidez, extroversión, confianza, seriedad, etc.

Posteriormente se les pedirá que se sienten en formato circular y que identifiquen su(s) propia(s) máscara(s) escribiéndola(s) en el reverso de la imagen que eligieron, para luego contrastarla(s) con las palabras que les hayan escrito sus compañeros en la espalda. De esta manera se buscará generar un análisis sobre si se ven identificados con la manera en la que los demás los perciben.

Cierre: Para finalizar se les pedirá que compartan con el grupo sus percepciones, opiniones o sentires sobre el ejercicio.

EVALUACIÓN

Observaciones Equipo Investigador: En este ejercicio se evidenció la dificultad e incomodidad que a nivel general les produce a los participantes mantener el contacto visual entre sí. Los docentes comentaban que sentían alivio cuando se daba la señal de que había concluido el tiempo del ejercicio, pues no están acostumbrados a observarse detenidamente y menos aún en silencio. Esta actividad debe tener un manejo cuidadoso ya que no decir las percepciones que tenemos de los otros de manera asertiva puede fisurar o afectar aún más la relación entre los docentes. Es importante indagar las ideas previas que tienen los participantes sobre ciertos temas o nociones a abordar, buscando construir de manera conjunta los conceptos o unificar criterios para trabajarlos. Es necesario retomar el tema de los acuerdos de convivencia establecidos previamente con los docentes para el buen desarrollo de las sesiones, como la puntualidad, escucharse, el compromiso con las actividades y el no uso de celulares en el espacio. Debemos buscar estrategias para incrementar el dialogo y la expresión de sentires y percepciones al cierre de cada sesión.

Observaciones Participantes (Lo que viví / lo que aprendí):

- *Reconocer mis miedos y asociarlos con aquello que los demás perciben de mí, identificando cuales son mis máscaras y cuales son propios de mi esencia. Aura Patricia Gómez*
- *A veces lo que no soporto es lo que se refleja en otro de mí. Albenis Feria*
- *Ver lo bueno de los demás y no lo malo. Carmenza Camelo*
- *Lo que transmito a los demás. Ver más cualidades en los demás (analizar). Francy Forero*
- *Darme cuenta de lo que los demás perciben de mí. Reconocer mis máscaras, miedos y debilidades. Andrea Aguirre*
- *Aprendí que hay máscaras que definitivamente no me interesa quitar, pienso que no me hace daño tenerla, al contrario me protege de experiencias negativas. Edith Arango.*
- *Cada uno debemos trabajar para quitarnos nuestras propias máscaras. María Torres*
- *Aprendí que el ser humano enfrenta el mundo con diversas máscaras bien sea para protegerse, hacer el bien o daño a los demás. A reflexionar si poseo máscaras o no y cómo me ven las otras personas. Rosa Salcedo.*
- *Tengo claro cómo me muestro y como soy con el grupo de trabajo. Patricia Camargo*
- *La importancia de destacar cualidades para el crecimiento personal. Viviana Celeita.*

Retos planteados por los participantes:

- *Debo trabajar en mí para quitar esas máscaras que me afectan y afectan a los demás. Tratar de aparentar lo que no soy solo para "hacer feliz a los otros". Albenis Feria.*
- *Evitar aparentar y ser más sincera. Compartir con mis estudiantes la experiencia. Francy Forero*
- *Afrontar mis miedos y debilidades para salir de la zona de confort. Andrea Aguirre*
- *Evaluarme constantemente sobre mis fortalezas y debilidades. Edith Arango.*
- *Debo trabajar para evitar las máscaras que en mi vieron otros. María Torres*
- *Despojarme de esas máscaras que me impiden interactuar con los demás. Conocer a profundidad a las personas y no fijarme en sus máscaras. Rosa Salcedo.*



LABORATORIO LÚDICO EXPERIENCIAL DE DOCENTES

PLANEADOR

SESIÓN: 03 ***CICLO: 01*** ***Eje:*** *Creativo*

Actividad lúdica: Sesión de Retos- Canal y Sillas
FECHA: *Miércoles 21 de Septiembre*
Dinamizador 1: Natalia Bobadilla.
Dinamizador 2: Mario Franco.
Sistematizador: Diana Torres.

No. PARTICIPANTES: *12*
TIEMPO ESTIMADO: 60 minutos
Materiales: Hojas de papel, pimpón, marcadores de tablero, cronómetro, sillas sencillas sin descansabrazos.

OBJETIVOS: Reflexionar sobre la incidencia del pensamiento creativo para alcanzar objetivos comunes en trabajo colaborativo. Diagnosticar el nivel del grupo para el trabajo en equipo.

Primer Momento: Se dará la bienvenida al grupo enunciando que durante la sesión vivirán una serie de retos en equipo donde harán uso de su creatividad. En primera instancia se propondrá el reto del canal, que consiste en transportar un pimpón a través de un canal de papel de un lugar a otro. La idea es que se genere una estrategia para evitar tocar el pimpón con las manos o que el mismo caiga al piso.

Segundo Momento:

Una vez realizado el primer reto se invitará a los participantes a que se ubiquen en formato circular, cada quien con una silla al frente. La primera instrucción será: "Todos deben ubicar su silla en posición distinta a la de los demás, es decir, no podrán mirar hacia el mismo lado si están juntas, además se debe poder circular entre ellas".

Una vez cumplido este objetivo se presentará la gráfica de seguimiento del ejercicio (Diagrama cartesiano en el tablero con variables tiempo y número de intentos), con la cual se espera visualizar el proceso y generar reflexiones. Se explicará entonces el objetivo del juego: "El grupo deberá evitar que la persona que dirige el ejercicio se siente (habrá una silla libre y la manera de evitarlo será ocupándola), para esto contarán con 30 segundos para planear de manera creativa y en conjunto una estrategia para luego aplicarla. Una vez realizado el ejercicio se evaluará en función de cumplimiento de objetivo vs. Tiempo. Se repetirá el ciclo 2 veces más hasta completar 3 intentos.

En la gráfica de seguimiento se registrarán los 3 intentos y al final se reflexionará sobre lo sucedido en cada uno. Allí mismo se indagará sobre lo que salió bien, lo que salió regular y lo que salió mal, ahondando en la incidencia del trabajo creativo y la toma de decisiones en la obtención de objetivos conjuntos.

Cierre: Teniendo como base lo comentado en los retos experimentados se realizará la retroalimentación de la sesión, invitando a los participantes a citar sus percepciones, sentires y retos en las bitácoras personales.

EVALUACIÓN

Observaciones Equipo Investigador: Es importante para futuros talleres no interferir tanto en el cierre, ya que esto limita la reflexión y puede llegar a sesgar los comentarios, es necesario permitir la participación y la generación de debate, para que así se garantice el éxito del proceso y sean los mismos participantes los que generan las conclusiones.

En general, fue una jornada llena de energía, dinamismo y participación, la mayoría de los asistentes querían hablar, mostrar sus opiniones, sus puntos de vista, evidenciándose las diferentes posturas y ciertos roces con respecto a los temas institucionales. Por último hay una constante en las sesiones y es la actitud de la profesora María, siempre se muestra reacia a desarrollar las actividades, pero al final siempre refiere disfrutar y aprender de los encuentros.

Observaciones Participantes (Lo que viví / lo que aprendí):

- *Trabajar en equipo. Buscar estrategias. Tener claro un objetivo. Carmenza Camelo.*
- *Cada quien posee una estrategia válida. Yeison Cardozo.*
- *Trabajo en equipo. Conexión con los compañeros. Tener claro un objetivo común. Francy Forero.*
- *A escuchar, a lograr una conexión como grupo cuando se tiene un objetivo en común. Cuando nos pensamos como colectivo, dejamos atrás la individualidad. Andrea Aguirre.*
- *Una mejor comunicación afectiva donde se busque y obtenga un objetivo común. María Torres*
- *Reflexionar en torno a los objetivos en común. Recepción de conocimientos. Rosita*

Retos planteados por los participantes:

- *Escuchar y hacer consensos para lograr el trabajo en equipo. Albenis Feria.*
- *Permitirme hacer parte del grupo y pensar en el objetivo en común que nos podría unir teniendo en cuentas las capacidades de cada uno. Andrea Aguirre.*
- *Romper los obstáculos o barreras para cumplir metas. Humildad para mejorar la integración con el grupo. María Torres*
- *Enfocarme en cada paso que se dé, escuchando, trabajando en equipo y pensando siempre en el objetivo en común. Yeison Cardozo.*



LABORATORIO LÚDICO EXPERIENCIAL DE DOCENTES

PLANEADOR

SESIÓN: 03 ***CICLO: 01*** ***Eje:*** *Creativo*

Actividad lúdica: Sesión de Retos- Canal y Sillas
FECHA*: Miércoles 21 de Septiembre*
Dinamizador 1: Natalia Bobadilla.
Dinamizador 2: Mario Franco.
Sistematizador: Diana Torres.

No. PARTICIPANTES: *12*
TIEMPO ESTIMADO: 60 minutos
Materiales: Hojas de papel, pimpón, marcadores de tablero, cronómetro, sillas sencillas sin descansabrazos.

OBJETIVOS*:* Reflexionar sobre la incidencia del pensamiento creativo para alcanzar objetivos comunes en trabajo colaborativo. Diagnosticar el nivel del grupo para el trabajo en equipo.

Primer Momento: Se dará la bienvenida al grupo enunciando que durante la sesión vivirán una serie de retos en equipo donde harán uso de su creatividad. En primera instancia se propondrá el reto del canal, que consiste en transportar un pimpón a través de un canal de papel de un lugar a otro. La idea es que se genere una estrategia para evitar tocar el pimpón con las manos o que el mismo caiga al piso.

Segundo Momento:

Una vez realizado el primer reto se invitará a los participantes a que se ubiquen en formato circular, cada quien con una silla al frente. La primera instrucción será: "Todos deben ubicar su silla en posición distinta a la de los demás, es decir, no podrán mirar hacia el mismo lado si están juntas, además se debe poder circular entre ellas".

Una vez cumplido este objetivo se presentará la gráfica de seguimiento del ejercicio (Diagrama cartesiano en el tablero con variables tiempo y número de intentos), con la cual se espera visualizar el proceso y generar reflexiones. Se explicará entonces el objetivo del juego: "El grupo deberá evitar que la persona que dirige el ejercicio se siente (habrá una silla libre y la manera de evitarlo será ocupándola), para esto contarán con 30 segundos para planear de manera creativa y en conjunto una estrategia para luego aplicarla. Una vez realizado el ejercicio se evaluará en función de cumplimiento de objetivo vs. Tiempo. Se repetirá el ciclo 2 veces más hasta completar 3 intentos.

En la gráfica de seguimiento se registrarán los 3 intentos y al final se reflexionará sobre lo sucedido en cada uno. Allí mismo se indagará sobre lo que salió bien, lo que salió regular y lo que salió mal, ahondando en la incidencia del trabajo creativo y la toma de decisiones en la obtención de objetivos conjuntos.

Cierre: Teniendo como base lo comentado en los retos experimentados se realizará la retroalimentación de la sesión, invitando a los participantes a citar sus percepciones, sentires y retos en las bitácoras personales.

EVALUACIÓN

Observaciones Equipo Investigador: Es importante para futuros talleres no interferir tanto en el cierre, ya que esto limita la reflexión y puede llegar a sesgar los comentarios, es necesario permitir la participación y la generación de debate, para que así se garantice el éxito del proceso y sean los mismos participantes los que generan las conclusiones.

En general, fue una jornada llena de energía, dinamismo y participación, la mayoría de los asistentes querían hablar, mostrar sus opiniones, sus puntos de vista, evidenciándose las diferentes posturas y ciertos roces con respecto a los temas institucionales. Por último hay una constante en las sesiones y es la actitud de la profesora María, siempre se muestra reacia a desarrollar las actividades, pero al final siempre refiere disfrutar y aprender de los encuentros.

Observaciones Participantes (Lo que viví / lo que aprendí):

- *Trabajar en equipo. Buscar estrategias. Tener claro un objetivo. Carmenza Camelo.*
- *Cada quien posee una estrategia válida. Yeison Cardozo.*
- *Trabajo en equipo. Conexión con los compañeros. Tener claro un objetivo común. Francy Forero.*
- *A escuchar, a lograr una conexión como grupo cuando se tiene un objetivo en común. Cuando nos pensamos como colectivo, dejamos atrás la individualidad. Andrea Aguirre.*
- *Una mejor comunicación afectiva donde se busque y obtenga un objetivo común. María Torres*
- *Reflexionar en torno a los objetivos en común. Recepción de conocimientos. Rosita*

Retos planteados por los participantes:

- *Escuchar y hacer consensos para lograr el trabajo en equipo. Albenis Feria.*
- *Permitirme hacer parte del grupo y pensar en el objetivo en común que nos podría unir teniendo en cuentas las capacidades de cada uno. Andrea Aguirre.*
- *Romper los obstáculos o barreras para cumplir metas. Humildad para mejorar la integración con el grupo. María Torres*
- *Enfocarme en cada paso que se dé, escuchando, trabajando en equipo y pensando siempre en el objetivo en común. Yeison Cardozo.*



LABORATORIO LÚDICO EXPERIENCIAL DE DOCENTES

PLANEADOR

SESIÓN: 05 ***CICLO:*** *02* ***Eje:*** *Interpersonal*

Actividad lúdica: Mi Historia de Vida
FECHA: *Miércoles 05 de Octubre*
Dinamizador 1: Natalia Bobadilla
Sistematizador: Diana Torres.

No. PARTICIPANTES: *12*
TIEMPO ESTIMADO: 60 Minutos
Materiales: Los requeridos para el montaje de los productos elaborados (tablero, computador y video beam, etc).

OBJETIVOS: Identificar los eventos significativos de la historia de vida (positivos o negativos) a través de la imagen. Ejercitar la capacidad para expresar, confiar y empatizar con otras personas.

Primer Momento: Para iniciar se resaltará la importancia de tener una actitud dispuesta a participar y escuchar de manera sincera y respetuosa, dado que se socializarán eventos significativos de la vida de cada participante. Se invitará a complementar acuerdos y se dará paso a la actividad central de la sesión.

Segundo Momento:

La actividad central consistirá en invitar a cada participante a socializar su producto visual elaborado previamente según indicaciones entregadas en la sesión anterior:

"Selecciona y organiza un conjunto de fotografías (mínimo 5, máximo 12) de acuerdo con las etapas o momentos significativos de tu vida, si no tienes fotos puedes utilizar dibujos que hagan referencia a esos momentos, ubícalos creativamente en un formato para presentar: puede ser una cartelera, una presentación digital, un video, etc. Innova, sal de lo corriente, recuerda que es tu vida la que plasmarás y expondrás. Ten en cuenta las relaciones presentes en cada imagen, ¿qué emoción o sentimiento te evocan?, ¿quién está presente?, ¿quién está ausente? ¿Por qué?". Finalmente, ponle un título a tu historia de vida"

Se dispondrá de un espacio para exponer proporcional al tiempo disponible (de 3 a 5 minutos para cada uno), dando lugar a comentarios de los compañeros.

Al final del ejercicio se retroalimentará la sesión indagando sobre las percepciones, reflexiones u observaciones a propósito de la sesión, invitando a los participantes a consignarlas en sus respectivas bitácoras.

Cierre: Para cerrar se propondrá a los participantes contestar las siguientes preguntas para la próxima sesión: ¿Qué consideras es el laboratorio lúdico experiencial?, ¿Qué expectativas tienes con el laboratorio?, ¿Durante el proceso se han cumplido tus exceptivas? ¿Por qué?, ¿Qué aspectos consideras se podrían mejorar?

EVALUACIÓN

Observaciones Equipo Investigador: Esta sesión fue bastante positiva en términos de efectividad y afectividad, cada vez más se logran mejores conexiones y lo más importante el reconocimiento de este espacio, algo relevante y que consideramos un buen indicador es que los mismos docentes quisieron tomarse más tiempo y en ningún momento hubo afán o algún comentario que limitara el desarrollo de la misma.

Por un malentendido de la sesión pasada (biodanza), generado por una interrupción abrupta, una maestra refiere que la profesora Viviana no quiere regresar a los espacios, el equipo ha percibido que la maestra muestra una fluctuación actitudinal que en algunos casos podría interpretarse como descortés. Se espera que entablando un diálogo personal se logre aclarar el asunto y la docente pueda reincorporarse al grupo.

Observaciones Participantes (Lo que viví / lo que aprendí):

- *Aprendí que no estoy sola y no solo a mí me han ocurrido tantos impases a lo largo de mi vida que me hacen ser lo que soy. Albenis Feria.*
- *Aprendí que cada persona tiene su mundo y que también tiene sus dificultades, tristezas y que muchas veces las personas guardan sus problemas y los reflejan en sus actitudes de indiferencia u otras actitudes que muchas veces nosotros criticamos. Carmenza Camelo.*
- *A conocer la vida de mis compañeros. Francy Forero.*
- *Aprendí que la historia de mi vida no es la única que tiene episodios tristes, que hay otros también con situaciones fuertes. María Torres.*

Retos planteados por los participantes:

- *Concientizarme que los sufrimientos van pasando y saber vivir los momentos con alegría. Francy Forero.*
- *Aceptar que a veces otros actúan mal por todo lo que han pasado en sus vidas. Edith Arango.*
- *Construir mi proyecto de vida. Rosa salcedo.*



LABORATORIO LÚDICO EXPERIENCIAL DE DOCENTES

PLANEADOR

SESIÓN: 06 ***CICLO:*** *02* ***Eje:*** *Creativo*

Actividad lúdica: Telaraña Cósmica
FECHA: *Miércoles 19 de Octubre*
Dinamizador 1: Mario Franco
Sistematizador: Natalia Bobadilla.

No. PARTICIPANTES: *12*
TIEMPO ESTIMADO: 60 Minutos
Materiales: Formato de papel blanco de 4x3 mtrs aprox. (bond de 160 grs. mínimo), pinceles chinos número 10-12. Vinilo negro, círculos de color, esferos

OBJETIVOS: Promover el ejercicio artístico (pictórico) como medio para incentivar la expresión gráfica de emociones y sentimientos y fomentar el pensamiento creativo en trabajo colectivo.

Primer Momento: Se explicará al grupo que idealmente una construcción artística-colectiva puede fluir en la medida en que cada paso se concilie y decida en consenso. Se les contará que dispondrán de unos materiales básicos a partir de los cuales construirán una propuesta gráfica, exteriorizando el sentir, lo emocional y evitando racionalizar el proceso. Se requerirá entonces mente abierta y dispuesta.

Segundo Momento:

Una vez explicadas las generalidades, se extenderá el papel sobre el piso despejado, el cual representará "la nada". Se propondrá a los participantes descalzarse y entrar en el plano blanco con pincel y pintura y comenzar a construir una suerte de "telaraña" a partir de trazos y grafismos que funcionarán como metáfora o representación de su grupo. Opcionalmente se leerán fragmentos de textos poéticos para incentivar el inicio. El dinamizador mostrará de forma libre una posible forma o grafismo lineal para desinhibir al grupo. Se enunciará que cada quien decidirá cuándo detenerse.

Una vez el grupo haya decidido terminar se les invitará a sentarse alrededor del plano y hablar sobre lo que sintieron y pensaron mientras tejían la telaraña; también sobre lo que ven en ella como representación del grupo.

Posteriormente se le entregará a cada participante tres fragmentos circulares de color y un esfero. Se les pedirá que piensen en la red como una representación de su grupo de trabajo. En el papel de color rojo deberán responder ¿cómo les gustaría que se transformara esta red?, en el papel amarillo deberán formular una pregunta a la red a propósito del laboratorio, y finalmente en el papel de color verde deberán responder ¿Qué estoy dispuesto a transformar o aportarle a la red? una vez todos escriban sus respuestas se les pedirá socializarlas con el grupo y pegar los papeles en el sector de la red que elijan de manera libre. Se dará espacio para complementar con algunas observaciones o reflexiones finales según la disponibilidad de tiempo.

Cierre: Para finalizar se informará al grupo que en los últimos tres encuentros del laboratorio tendrán la oportunidad de diseñar y desarrollar un taller según sus intereses, necesidades identificadas o aspectos que consideran quedaron pendientes por abordar, a nivel inter e intrapersonal y creativo, para ello se podrán organizar en tres equipos, cada uno tendrá a su cargo una sesión.

EVALUACIÓN

Observaciones Equipo Investigador: El ejercicio de la telaraña tuvo buena receptividad por parte de los participantes, aunque en principio no sabían cómo intervenir desde sus trazos en la construcción de la telaraña, poco a poco se fueron involucrando y apropiando del lienzo, lo que posibilitó que intervinieran, aportaran o modificaran los trazos, formas y dibujos elaborados por sus compañeros, se generaron diversas emociones en el grupo, como libertad de crear sin tener que seguir patrones, malestar ante la dificultad de crear de manera colectiva, inconformidad de unos pocos ante la intervención de los compañeros al trabajo individual realizado, unión y conexión con los demás para crear y trabajar por un objetivo común.

La construcción de red permitió que reflexionaran e hicieran manifiesto su sentir frente a los roles, acciones y disposición que cada uno asume frente al trabajo en equipo con sus compañeros, en el colegio y en su cotidianidad, a su vez les permitió evaluar su disposición para aportar al trabajo en el grupo, para ser receptivos o no ante las ideas o aportes de sus compañeros, lo que pueden llegar a crear de manera colectiva si son receptivos ante las ideas, propuestas y aportes de los demás, si se comunican de manera asertiva y logran se trazan y llevar a cabo metas conjuntas.
La propuesta de diseño de talleres por parte de ellos fue bien recibida por la mayoría de participantes.

Observaciones Participantes (Lo que viví / lo que aprendí):

- *El trabajo en grupo para llevarlo al punto deseado es un tanto complicado. Albenis Feria.*
- *Si se puede trabajar en grupo aunque muchas veces veía dificultad para lograrlo. Carmenza Camelo.*
- *Aprendí que debemos unirnos y trabajar en equipo, aunque es muy difícil, pero no imposible, todo en beneficio de los estudiantes y de quienes nos rodean. María Torres.*
- *Podemos transformar unas acciones, una creación sin dañar a nadie cuando todos tenemos claro un objetivo principal, no importa por donde iniciemos o tengamos que ceder dentro de nuestras concepciones personales, ideológicas, religiosas, entre otras, lo importante es contribuir en la construcción. Patricia Camargo.*

Retos planteados por los participantes:

- *Ser más tolerante, sincera y paciente. Aceptar cuando el otro se "entromete" para "cambiar" lo que yo hago en pro de mejorar. Albenis Feria.*
- *Poner a prueba mi creatividad. Ver la vida con ojos de colores alegres. María Torres.*
- *Ver y analizar todos los puntos de vista del otro. Aportar sin esperar que mis ideas sean aceptadas todas las veces. Patricia Camargo.*



LABORATORIO LÚDICO EXPERIENCIAL DE DOCENTES

PLANEADOR

SESIÓN: 07 ***CICLO:*** *03* ***Eje:*** *Intrapersonal*

Actividad lúdica: Yoga
FECHA: *Miércoles 26 de Octubre*
Dinamizador 1: Andrea Aguirre, Edith Arango
Dinamizador 2: Patricia Camargo
Dinamizador 3: Ernesto Suarez

No. PARTICIPANTES: *12*
TIEMPO ESTIMADO: 60 Minutos
Materiales: Una colchoneta por participante, reproductor de audio, pistas musicales seleccionadas.

OBJETIVOS: Lograr un momento de concentración, distención y relajación por medio de diversas posturas de yoga, buscando equilibrar cuerpo, mente y espíritu. Identificar puntos de tensión a trabajar.

Primer Momento: Se dispondrá de un lugar amplio para la actividad. Se iniciará con una breve contextualización de lo que es el yoga y sus beneficios, posteriormente se guiará a los participantes a través de ejercicios preliminares de respiración.

Segundo Momento:

Para la actividad central se invitará a los participantes a disponer su atención y adoptar una postura sencilla de piernas cruzadas sobre las colchonetas, enfatizando en la alineación de la columna y respiración profunda.

A continuación se dará inicio a la serie de trabajo prevista, en la cual se desarrollará una secuencia de flexibilización de varios grupos musculares, movimientos que trabajarán todo el cuerpo desde la cabeza hasta los pies, buscando hacer conciencia de cada sector abordado. Se propondrán varias posturas clásicas de yoga (postura del bastón, del árbol, de la escuadra, del diamante, de la montaña, de la palmera). En el intermedio de los ejercicios posturales se buscará relajar y descansar las zonas trabajadas.

Para finalizar la sesión de yoga, se introducirá a los participantes en una relajación consciente, atenta y profunda de todo el cuerpo, con la cual se buscará ubicarlos en un momento de paz y tranquilidad.

Posteriormente se entregará una silueta impresa del cuerpo humano, en donde los asistentes ubicarán el (los) punto (s) donde percibieron mayor tensión, señalándolos con un color.

Cierre: Se realizará una reflexión apoyada en una breve lectura, con la cual se abordará la importancia de la relajación y el encuentro consigo mismo, para una buena salud física, mental, espiritual y emocional.

EVALUACIÓN

Observaciones Equipo Investigador: Esta sesión fue muy significativa dado que fue la primera planeada e implementada por los mismos docentes y en la cual el equipo investigador adoptó un rol de participante. Los maestros del grupo mostraron gran capacidad creativa y pedagógica para orientar la propuesta que diseñaron desde el yoga y la reflexión. Como participantes, pudimos vivir y disfrutar la experiencia desde otro ángulo y de hecho sentimos que le aportó mucho a nuestro propio desarrollo. Resalta dentro del grupo la docente Andrea Aguirre, quien a través de un proceso de formación personal en yoga, se atrevió a dirigir la actividad central con gran fluidez, eso nos mostró que existen muchas potencialidades y talentos que contribuirían al espacio de darse su consolidación de forma auto gestionada. Todos los docentes, incluida la profe Viviana Celeita participaron en esta sesión, situación que nos alegró mucho como equipo investigador.

Observaciones Participantes (Lo que viví / lo que aprendí):

- *A compartir una pasión que desarrollo en este momento de la vida. Andrea Aguirre.*
- *El encuentro consigo mismo es importante, por eso es indispensable generar espacios de reflexión, de conciencia de la existencia. Edith Arango.*
- *Cuidado de mi cuerpo, relajación, amor propio. Rosa Salcedo.*
- *Concentrarme en mi ser, en mi cuerpo y en mi conexión espiritual. Aura Patricia Gómez.*

Retos planteados por los participantes:

- *Dedicarme tiempo (consentirme). Conocerme, evaluarme, aceptarme. Edith Arango*
- *Practicar un poco más ejercicios que me den tranquilidad y bajen mi nivel de estrés. Albenis Feria.*
- *Practicar esta clase de ejercicios con los estudiantes para bajar un poco su estrés. Francy Forero.*
- *Llegar a la coherencia entre mis pensamientos, acciones y mis expresiones. Andrea Aguirre.*
- *Alimentar mi cuerpo de bellas emociones de paz y felicidad. Rosa Salcedo.*
- *Aceptar el proceso de los demás. Patricia Camargo.*
- *Debo despojarme de lo que me impide lograr lo que tanto sueño, las excusas conmigo misma. Aura Patricia Gómez.*



LABORATORIO LÚDICO EXPERIENCIAL DE DOCENTES

PLANEADOR

SESIÓN: 08 ***CICLO:*** *03* ***Eje:*** *Interpersonal*

Actividad lúdica: El árbol de la vida
FECHA: *2 de Noviembre de 2016*
Dinamizador 1: Rosa Salcedo
Dinamizador 2: Carmenza Camelo
Dinamizador 3: Francy Forero

No. PARTICIPANTES: *12*
TIEMPO ESTIMADO: 60 minutos.
Materiales: Material impreso, esferos, reproductor de video, material audiovisual.

OBJETIVOS: Describir una situación que podrá existir después de resolver problemas.

Primer Momento: Se da la bienvenida proponiendo establecer los acuerdos que permitirán el adecuado desarrollo de la sesión. Se realizará una actividad en la cual todos los participantes escucharan una historia en audio llamada "los tres árboles" https://www.youtube.com/watch?v=WV5sM_Of1RE , luego en formato circular se invitará a que expresen sus pensamientos y reflexiones sobre la historia.

Segundo Momento: Se entregará a cada participante una guía que contestará de acuerdo a cada parte y rama que ilustra la vida en la tierra.

Se deja un espacio de 15 min para el desarrollo de la guía y se da inicio a la participación de lo que cada uno contesto de manera personal. Creando una similitud de nuestra vida con el árbol que simplificaran de acuerdo a como fue su nacimiento hasta sus proyectos a futuro.

Cada uno de los participantes socializara sus respuestas: sus raíces (origen), sus tallos (que lo sostiene), ramas (qué metas tiene), flores (que cosas bonitas tiene para dar), frutos (cuales han sido sus logros), pajaritos (qué personas hay en su vida), parásitos (cosas qué debe desprenderse).

Luego se proyectará un video llamado "sin brazos ni piernas de Nick Vuijicic" https://www.youtube.com/watch?v=oxvi3lrwcmk el cual nos muestra su historia, sus vivencias desde su condición de discapacidad por la carencia de sus extremidades y como asumió y enfrentó al mundo a pesar de dichas circunstancias.

Para finalizar cada participante da su reflexión en torno al video y a los inconvenientes que ha tenido en su vida.

Cierre: Se propondrá volver al formato circular incentivando la reflexión sobre la actividad.

EVALUACIÓN

Observaciones Equipo Investigador: La sesión dirigida por el equipo de hoy fue de libre elección, aunque tuvo un alto contenido religioso, los participantes, tanto los que adoptan alguna religión como los que no, intentaron rescatar las reflexiones de cada uno de los ejercicios propuestos al margen del credo. A pesar de la inconformidad que se evidenció de la sesión por el carácter que tuvo, ninguno lo hizo manifiesto, la mayoría buscaron tomar lo mejor de cada ejercicio y hacer un filtro de la información recibida, buscando hacer sus reflexiones desde su cosmovisión.

Aunque la fe es importante en la vida de algunas personas, es necesario tener en cuenta que no todos profesan las mismas creencias, ni llevan la misma vida espiritual, por ende, es primordial que las actividades planeadas para un grupo, estén al margen de la religión, lo que puede permitir que, en grupos heterogéneos, los ejercicios sean, en la medida de la posible, vinculantes y significativos para todos.

Observaciones Participantes (Lo que viví / lo que aprendí):

- *Ser coherente con el momento de mi vida en el que me encuentro. Cuidar mis acciones. Aura Patricia Gómez.*
- *Fotosíntesis de la vida "proyectos metas". Yeison Cardozo.*
- *Desprendimiento de las cosas que hacen daño. Francy Forero.*
- *A reconocer los obstáculos que impiden realizar y desarrollar los propios sueños. Andrea Aguirre.*
- *Cada ser humano tiene diversos puntos de vista, son respetables desde la perspectiva que se vea. Rosa salcedo.*
- *Aceptar la diferencia y desprenderse del ego. Patricia Camargo.*

Retos planteados por los participantes:

- *Dejar mi pasado negativo atrás. Albenis Feria.*
- *Realizar esfuerzos de confianza en mí mismo. Carmenza Camelo.*
- *Confiar en mis capacidades. Pensar libremente. No defraudarme. Francy Forero.*
- *Enfrentar directamente mis miedos, los que me impiden realizar grandes proyectos. Andrea Aguirre.*
- *Ser más segura y aportar mejores cosas a quienes me rodean, valorar a los demás, espetar la diferencia. María Torres.*
- *Dejar mi terquedad. No esperar cosas de los demás. Ampliar mi grupo de amigos. Patricia Camargo*



LABORATORIO LÚDICO EXPERIENCIAL DE DOCENTES

PLANEADOR

SESIÓN: 09 ***CICLO:*** *03* ***Eje:*** *Creativo*

Actividad lúdica: Creación Colectiva, árbol navideño.

FECHA*: Miércoles 09 de Noviembre*

Dinamizador 1: Albenis Feria, Aura patricia Gómez

Dinamizador 2: Yeison Cardozo, María Aguedita.

No. PARTICIPANTES: *12*

TIEMPO ESTIMADO: 60 Minutos

Materiales: Distintos tipos de papel de colores, escarcha, figuras en foamy, pegante, tijeras, pistola de silicona, plumones y música para ambientar.

OBJETIVOS: Desarrollar la habilidad creativa asociada al pensamiento creativo y al trabajo en equipo por medio de una manualidad que permita la libertad y autonomía de cada participante.

Primer Momento: Una vez dispuesto un espacio con mesas y el material seleccionado se dará la bienvenida y descripción de la actividad a desarrollar (Cada integrante tomara del tablero la imagen sin colorear que prefiera para decorarla libremente utilizando la variedad de los materiales encontrados sobre la mesa y aportar en la elaboración del árbol navideño).

Segundo Momento:

Cada participante desarrollará creativamente su manualidad navideña para decorar el árbol realizando su mejor esfuerzo y teniendo en cuenta sus habilidades y gustos.

Se enfatizará en el aporte que cada integrante realiza para llegar a desarrollar un trabajo en equipo de manera colaborativa y fortaleciendo su creatividad.

Al terminar el producto, cada integrante pasa a colocar su manualidad en el árbol navideño evidenciando que este no sería el mismo si cada integrante no hubiera aportado su toque especial.

Luego se preguntará a cada participante: en una palabra, ¿qué te genera felicidad? asociándolo con la base del árbol navideño, donde se ubicarán esas palabras conformando la base del mismo, algunas de ellas podrían ser: compartir, salud, familia, paz, amor…

Posteriormente se hará una reflexión acerca del pensamiento creativo, ¿Qué es? ¿Para qué nos sirve? ¿Cuándo lo ponemos en práctica? Y ¿En que beneficia nuestra labor como docentes?

Cierre: Para cerrar se realizará una pequeña manualidad (Papá Noel en foamy) quedando como recordatorio para cada uno y utilizando la técnica del snow. Se finalizará con un compartir de pudin de gelatina navideña y la reflexión sobre la importancia de ver más allá de los superficial y confiar en el potencial creativo de cada uno.

EVALUACIÓN

Observaciones Equipo Investigador: Esta actividad fue muy importante en términos de empoderamiento y gestión autónoma del proceso, pues fue la primera en la cual el espacio ya estaba totalmente acondicionado a nuestra llegada. Se sintió un alto nivel de compromiso por parte de las maestras encargadas de este último encuentro, que mediado por el componente creativo logró vincular y dinamizar a los maestros y el equipo investigador. Aunque dos de los docentes se ausentaron (Ernesto y María), la actividad permitió dar un cierre especial al proceso de inmersión experiencial. En general la actitud de los docentes fue cordial, la sesión se desarrolló efectivamente, se percibió el potencial creativo y salvo el retraso que tuvieron algunos al principio y la escases de tiempo al final, el laboratorio concluyó de forma efectiva.

Observaciones Participantes (Lo que viví / lo que aprendí):

- *El trabajo en equipo es muy importante y si todos estamos en la "mismas tónica" es muy posible alcanzar metas propuestas y lo que cada uno necesita. Albenis Feria.*
- *En unidad se logran buenas cosas, en este caso, en grupo, armar el arbolito de navidad. Carmenza Camelo.*
- *Aportar lo mejor de mí para una creación colectiva. A reconocer los talentos de mis compañeros. Andrea Aguirre.*
- *Dejar fluir mi creatividad, compartir, dialogar. Rosa salcedo.*

Retos planteados por los participantes:

- *Aceptar lo que no puedo cambiar. Albenis Feria.*
- *Reflexionar sobre lo mejor que tenemos para dar. Andrea Aguirre*
- *Pensar creativamente para afrontar diferentes situaciones de la vida y aportar de alguna manera con ideas y actitudes a las personas que hacen parte de mi vida. Aura Patricia Gómez*

LABORATORIO LÚDICO EXPERIENCIAL DE DOCENTES

PLANEADOR

SESIÓN: Evaluación ***CICLO: No Aplica*** ***Eje: No Aplica***

Actividad lúdica: Entrevistas de Cierre
***FECHA**: Miércoles 16 de Noviembre.*
Dinamizador 1: Natalia Bobadilla
Dinamizador 2: Diana Torres
Dinamizador 3: Mario Franco.

***No. PARTICIPANTES:** 12*
TIEMPO ESTIMADO: 90 minutos.
Materiales: Hoja de entrevista, grabador de audio, espacio con mesa y sillas.

OBJETIVOS: Indagar sobre las percepciones, sentires y observaciones de los docentes participantes para completar la estructuración del laboratorio.

Primer Momento: En un salón especialmente dispuesto para la actividad se comenzará a convocar a cada uno de los docentes invitándoles a tomar asiento y sentirse libres de expresar sus ideas. Se agradecerá la participación en el proceso y se dará espacio a la entrega de la bitácora personal. A continuación se explicará la dinámica de la entrevista solicitando la autorización para registrarla en video /audio.

Segundo Momento:

Una vez explicada la dinámica se procederá a formular cada una de las preguntas, dando lugar a respuestas abiertas y complementando preguntas de requerirse ampliar las ideas.

Las preguntas que se realizarán son:

1. Identificas algún impacto o cambio significativo a nivel personal a partir de tu participación en el laboratorio lúdico experiencial?
2. En cuanto a tus relaciones personales con tus compañeros ¿consideras que hubo algún impacto?
3. ¿Consideras necesario institucionalizar este espacio en el colegio?
4. ¿El laboratorio te aporto en tu quehacer pedagógico?
5. ¿Tienes algún comentario, sentir u aporte adicional?

Se espera que cada docente disponga de 8 a 10 minutos para completar el ejercicio de evaluación.

Cierre: Para finalizar el proceso con cada docente se agradecerá la disposición para contestar sinceramente la entrevista y se les aclarará que una vez sistematizada la información se les compartirán los aprendizajes y reflexiones.

2.8 Técnicas de Recolección de Información.

A continuación, se realiza una descripción de los instrumentos utilizados durante la investigación para la recolección de información y su subsiguiente análisis.

2.8.1 Diarios de Campo.

Instrumento diseñado y diligenciado sesión a sesión por los investigadores, incluyendo el taller de diagnóstico, esta herramienta permitió recoger información importante del desarrollo de las experiencias y registrar aquellas percepciones personales que pudieron ser susceptibles a ser interpretadas y utilizadas en el análisis de datos.

Contuvo los siguientes datos:

- Fecha
- Número de sesión
- Descripción
- Observaciones

2.8.2 Bitácoras.

Al inicio del proceso, a cada uno de los participantes se les entregó un folder, el cual sirvió como diario de campo, allí registraron su proceso durante cada una de las sesiones; dentro del mismo se encontraba impresa la infografía realizada en la primera sesión de diagnóstico, junto con nueve formatos correspondientes a cada uno de los encuentros, los formatos tenían tres frases dinamizadoras:

1. lo que viví en la sesión de hoy.
2. lo que aprendí en la sesión de hoy
3. Mis retos.

A su vez, el formato contó con un espacio en el que los docentes pudieron realizar apuntes o reflexiones complementarias teniendo en cuenta lo vivido en la sesión.

2.8.3 Encuesta de seguimiento.

Como una actividad de seguimiento al LLE, en la sesión número cinco se realizó una encuesta que buscó conocer la percepción de los participantes hasta ese momento. Las preguntas realizadas en este instrumento fueron:

1. ¿Qué consideras que es el Laboratorio Lúdico Experiencial?
2. ¿Qué expectativas tienes con el laboratorio?
3. ¿Durante el proceso se han cumplido tus expectativas? ¿por qué?
4. ¿Qué aspectos consideras que se podrían mejorar?

2.8.4 Test virtual.

Este test fue diseñado por los investigadores con el fin de complementar los instrumentos aplicados y recolectar información que permitió medir los criterios evaluativos y percepciones de los maestros al término del laboratorio, algunas de las preguntas fueron de opción múltiple y otras construidas con base en la escala Likert:

1. Nombres y Apellidos
2. Tu edad
3. De los siguientes contenidos ¿cuáles consideras que se trabajaron en el laboratorio?
    - Trabajo en equipo
    - Resiliencia
    - Respeto por la diferencia
    - Manejo de tensiones y estrés
    - Comunicación asertiva
    - Manejo de emociones y sentimientos
    - Autoconocimiento
    - Gestión de Conflictos
    - Otro

4. De uno a cinco siendo 0 nada y 5 mucho, ¿Qué tanto aportó el laboratorio a tu conocimiento?
5. De uno a cinco siendo 0 nada y 5 mucho, ¿qué tanto aportó el laboratorio al mejoramiento de las relaciones con tus compañeros (componente interpersonal)?.
6. De uno a cinco siendo 0 nada y 5 mucho, ¿Qué tanto aportó el laboratorio al ejercicio del trabajo en equipo con tus compañeros de trabajo?
7. De uno a cinco siendo 0 nada y 5 mucho, ¿Qué tanto aporto el laboratorio al ejercicio de tu creatividad?
8. ¿Consideras que fue pertinente el laboratorio lúdico experiencial con docentes en tu institución?
Si
No
9. Justifica la respuesta anterior.
10. ¿Crees que el Laboratorio Lúdico experiencial con docentes es un espacio necesario en otras instituciones educativas?

2.8.5 Entrevista Estructurada.

Este instrumento constó de 5 preguntas y se realizó a cada uno de los docentes durante la sesión de cierre (16 de noviembre) en las instalaciones del colegio Luis Carlos Galán Sede Casa Loma. Las preguntas que se realizaron fueron:

1. ¿Identificas algún impacto o cambio significativo a nivel personal a partir de tu participación en el laboratorio lúdico experiencial?
2. En cuanto a tus relaciones personales con tus compañeros, ¿consideras que hubo algún impacto?
3. ¿Consideras necesario institucionalizar este espacio en el colegio?
4. ¿El laboratorio te aporto en tu quehacer pedagógico?
5. ¿Tienes algún comentario, sentir o aporte adicional?

3. RESULTADOS DE UN EJERCICIO DE INTERVENCIÓN COMUNITARIA PARA EL DESARROLLO HUMANO.

Para la interpretación de los resultados derivados de los diferentes instrumentos utilizados para recoger la información (bitácoras, diarios de campo, encuestas de seguimiento, test virtual, entrevista final) se utilizó una matriz de análisis, la cual permitió evidenciar el impacto del laboratorio lúdico experiencial en los docentes, teniendo como referentes las tres categorías de análisis, la información cualitativa y cuantitativa recolectada en cada uno de los instrumentos aplicados y sistematizados.

Además, se analizaron los resultados de la encuesta virtual la cual evalúa las categorías secundarias, el componente intrapersonal, el componente interpersonal, la creatividad, la pertinencia del LLE en los docentes y en las instituciones educativas.

3.1 Inteligencia intrapersonal.

Al revisar la información de los diferentes instrumentos aplicados y consignados en la matriz de análisis se pudo contrastar la información y obtener algunos indicios del impacto de la intervención. Se iniciará con la visión de los investigadores los cuales sesión a sesión registraron su vivencia en los diferentes encuentros, siendo así sujetos de investigación al ser partícipes del laboratorio y los espacios propuestos por los maestros en las últimas tres sesiones. En los registros realizados en los diarios de campo se encontraron reflexiones acerca de la buena disposición de los docentes en las actividades; se menciona en algunas sesiones cierta resistencia por parte de algunos de los participantes, pero en el transcurso de los ejercicios siempre se obtuvo un buen nivel de participación, reflexiones profundas en cada encuentro, gran emotividad, sinceridad y conexión por parte de los asistentes. Se evidenció también la necesidad de hablar, ser escuchados por los otros compañeros, expresar sentimientos positivos y negativos, logrando en algunos casos tener acercamientos entre quienes no existía gran empatía al realizar

actividades en pareja, ejercicios corporales y de contacto.

Como investigadores y participantes activos de este proyecto consideramos que el área intrapersonal fue la que generó mayor impacto durante la realización del laboratorio lúdico experiencial, en este caso los educadores se mostraron emotivos, reflexivos en cada uno de los ejercicios propuestos para trabajar este primer componente. Fue interesante ver cómo los docentes participantes mencionaron que la rutina, las múltiples ocupaciones, los hijos, los padres, las parejas, los informes, las tareas diarias entre otros, son los motivos principales por los que descuidan sus deseos, sueños, metas. Refirieron concentrar su energía en otros aspectos que son también importantes, pero que limitan su desarrollo personal y humano, haciendo evidente la necesidad e importancia de desarrollar más espacios experienciales que permitan potenciar la inteligencia intrapersonal, ya que además de cumplir un papel muy importante en la educación de niños y niñas, son también hijos, padres, madres, tíos, parejas, compañeros, ciudadanos que necesitan como todas las personas seguir construyendo su identidad, proyecto de vida, conectarse con su ser y profesión para así poder enseñar, relacionarse y ser parte activa y positiva de la sociedad.

Por otro lado en las bitácoras se encontraron grandes reflexiones por parte de los docentes sobre sus propias vivencias y aprendizajes a nivel personal; los maestros refirieron haber aprendido a conocerse más, identificaron la importancia de reconocer sus potencialidades y debilidades para ser mejores personas, dedicarse más tiempo para pensar en sus propias vidas, antes de pensar en las de los demás, realizar más actividades que les generen bienestar, salud y tranquilidad, también reconocieron la importancia del perdón para gestionar sus emociones y tener vidas más felices. Como retos mencionaron la importancia de superar sus miedos, salir de la zona de confort, evaluar constantemente sus fortalezas y debilidades, dejar de aparentar lo que no son, superar el pasado, vivir plenamente el presente, ser coherentes entre sus pensamientos, acciones y expresiones, construir su proyecto de vida y tener más confianza en sus propias capacidades.

En las entrevistas los docentes resaltaron la oportunidad de mostrar a sus compañeros otros talentos y potencialidades desconocidos por ellos, tener la ocasión de re-pensarse y re-encontrarse con ellos mismos, descubrieron en estos espacios la posibilidad de liberarse, descargarse, salir de la rutina. Las experiencias generaron propósitos prácticos para sus vidas, también sirvieron para afianzar o modificar percepciones, sentimientos, emociones, cuestionar, analizarse, conocerse y conocer a los demás compañeros en espacios y actividades diferentes.

En cuanto a la encuesta de seguimiento aplicada en la mitad del proceso, los docentes expresaron que el laboratorio cumplía con sus expectativas y les ofrecía la oportunidad de reflexionar y conocer más a sus compañeros.

Es importante resaltar que hay tensiones muy marcadas en el grupo de docentes que necesitan un trabajo más personal, constante y profundo para lograr avances más significativos. En las sesiones propuestas por los docentes se notó planeación, preparación y trabajo en equipo, los investigadores como participantes activos pudieron vivir, disfrutar y participar de las sesiones aportando éstas a su propio desarrollo. A continuación se referirán algunas de las opiniones textuales de los docentes en cuanto a su proceso intrapersonal:

- *“Aprendí a reconocer mis miedos y asociarlos con aquello que los demás perciben de mí, identificando cuales son mis máscaras y cuales son propios de mi esencia”*

- *“Aprendí a no tener como excusa la palabra “responsabilidad” para pasar por encima de mis sueños”.*

- *“Aprendí a enfrentar directamente mis miedos, los cuales me impiden realizar grandes proyectos”*

- *“Comprendí que el encuentro consigo mismo es importante, por eso es indispensable generar espacios de reflexión, de conciencia de la existencia”.*

3.2 Inteligencia interpersonal.

Del ejercicio de sistematización de la información relacionada con el nivel interpersonal y las bitácoras, se encontraron aprendizajes como los siguientes *"al trabajar con el otro, descubro mi parte intrapersonal a todo nivel. Hay palabras, acciones, intenciones expresadas por el otro que nos agradan y otras que nos incomodan y esas son las que realmente importan pues son el espejo de lo que somos nosotros mismos*". Los maestros evidenciaron mayor conocimiento de los compañeros, reconocimiento de las potencialidades y aspectos a mejorar de los otros, la importancia de proponer espacios de interacción para compartir y conocer más a las personas con las que se convive gran parte del tiempo, reflexionaron acerca de la crítica, no juzgar a los demás por sus acciones o simples suposiciones, refirieron la importancia que tiene el perdón en las relaciones. Los docentes hablaron acerca del trabajo en equipo para alcanzar metas personales y conjuntas, identificaron que todos los aportes son valiosos, complementarios y garantizan la consecución de las tareas comunes.

Al igual que en las otras áreas, los investigadores tuvieron la posibilidad de registrar y vivenciar junto con los docentes las experiencias creadas para trabajar el componente interpersonal, es importante destacar que aunque se realizó una actividad de diagnóstico, que buscaba conocer las necesidades del grupo, fue solo con el transcurrir de las sesiones que salieron a flote las intimidades, roses, alianzas, egos, conflictos, diferencias que necesitan ser trabajadas con más profundidad en el futuro.

En el caso particular de los doce docentes participantes, se percibieron conflictos profundos relacionados con el manejo del poder, la antigüedad dentro de la institución, alianzas entre las jornadas, diferencias muy marcadas de edad, creencias y prácticas pedagógicas diversas. Por otro lado se vivieron momentos muy positivos de integración durante los diferentes talleres, logros colectivos, construcciones grupales, actividades que generaron empatía, unión y la posibilidad

de ver a los compañeros desde otros ángulos y perspectivas más humanas.

En cuanto a lo registrado en los diarios de campo llevados por los investigadores, se identificó incomodidad en los ejercicios de parejas, aquellos momentos donde los docentes establecieron contacto visual, expresaron emociones y utilizaron otro tipo de comunicación diferente a la verbal; se encontró que es fundamental abordar con cuidado algunos temas, tener primero una idea de las percepciones que se tienen hacia algunos conceptos para no caer en la subjetividad, construir con el grupo y unificar criterios.

Durante una de las sesiones se presentó un malentendido con una docente, lo que generó ausentismos por parte de la misma, también diversas actividades laborales o personales hicieron que se presentaran fallas en todas las sesiones lo que afectó en cierta medida el proceso, ya que no todos compartieron ni conocieron aspectos que se consideraban necesarios para el aprendizaje mutuo, propiciar o favorecer el trabajo en equipo, respeto por la diferencia, comunicación asertiva, manejo de emociones y sentimientos, autoconocimiento, entre otros aspectos que los mismos docentes consideraron necesarios abordar en el Laboratorio.

Para culminar, es importante resaltar cómo a medida que el tiempo transcurrió el nivel de confianza, participación y reflexión fue aumentando, siendo este un hecho que demuestra que el equipo de maestros mejoró en sus relaciones sintiéndose más cómodos, mostrándose más seguros de sí mismos y alegres.

En la encuesta de seguimiento los profesores refieren lo siguiente “En ciertas ocasiones se genera un ambiente diferente, pero en algunas otras aún se evidencia “estar a la defensiva”, lo que dificulta la participación y receptividad de todos los docentes en las actividades propuestas, claro está que ellos mismos reconocen sus propias actitudes como un limitante, como lo hace manifiesto una de las docentes al plantear “Quien no se mueve no siente las cadenas”.

En cuanto a la entrevista final, las opiniones de los docentes estuvieron

divididas, para algunos hubo cambios en las relaciones, para otros todo sigue igual, pues consideran que los conflictos existentes necesitan de más espacios para poder resolver las diferencias que como pares han tejido de manera destructiva desde hace años en algunos casos, algunas de las frases textuales de los docentes durante la entrevista fueron:

- *“Aprendí que uno tiene que ponerse en el lugar del otro, en los zapatos del otro”*

- *“cuando yo llegué a este grupo el de la mañana era muy separado con el de la tarde, eran grupos muy cerrados, había siempre una competencia dura y desleal. Con el transcurso del tiempo desde que he estado en el laboratorio han cambiado muchas cosas”.*

- *“Me pareció muy chévere, creo que son espacios necesarios que pues a veces por el quehacer, por el afán diario, no nos damos ese espacio para respirar, para poder compartir realmente con el otro y poder realmente sacar esas cosas bonitas que uno tiene para dar”.*

3.3 Creatividad.

En cuanto al componente creativo, los docentes refirieron a través de los instrumentos que los espacios vividos potenciaron no solo su inteligencia emocional, sino el pensamiento creativo; reconocieron la importancia de dejar fluir la creatividad para compartir, dialogar y construir colectivamente; reconocieron además que las actividades les permitieron ver diferentes posibilidades, formas de ver y entender su entorno.

Además se pudo observar a través de los instrumentos gran impacto en esta área, el laboratorio se entendió como un espacio donde la creatividad e innovación fueron fundamentales, cada uno de los talleres planeados e implementados permitieron la fluidez, la creación de ideas, el desarrollo del pensamiento divergente,

de soluciones prácticas, valiosas y originales, es fundamental hacer énfasis en la importancia de modificar paradigmas, la creatividad no radica en las manualidades solamente, aspecto que vimos muy arraigado durante el desarrollo del laboratorio, los encuentros permitieron que los docentes participaran, vivieran y crearan alternativas prácticas donde la creatividad fue el elemento principal y potencializador.

Frente a los registros citados en diarios de campo, los investigadores reconocieron cómo los docentes se involucraron de manera activa en los talleres, se dejaron llevar trabajando con su cuerpo y distintos materiales las temáticas de reflexión, participación y desarrollo humano. Un gran ejemplo de esto fue la telaraña cósmica:

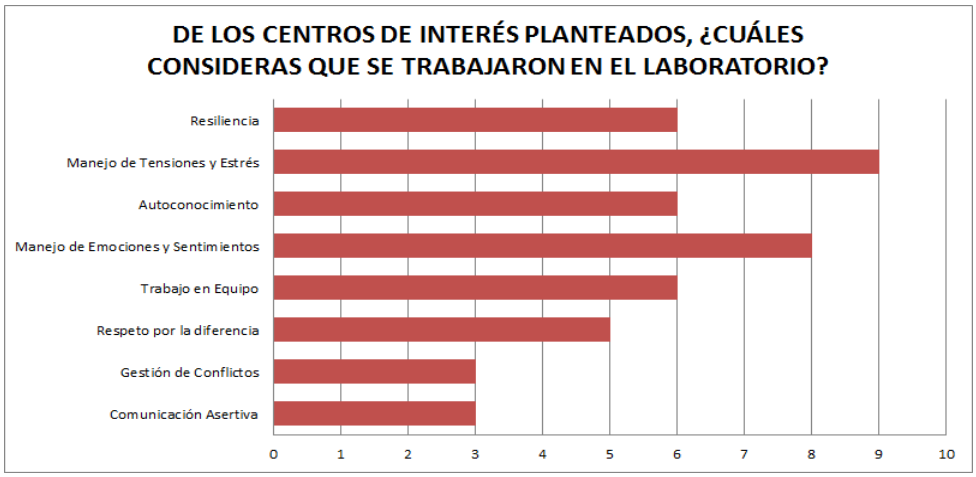
"El ejercicio de la telaraña tuvo buena receptividad por parte de los participantes, aunque en principio no sabían cómo intervenir desde sus trazos en la construcción de la telaraña, poco a poco se fueron involucrando y apropiando del lienzo, lo que posibilitó que intervinieran, aportaran o modificarán los trazos, formas y dibujos elaborados por sus compañeros, se generaron diversas emociones en el grupo, como libertad de crear sin tener que seguir patrones, malestar ante la dificultad de crear de manera colectiva, inconformidad de unos pocos ante la intervención de los compañeros al trabajo individual realizado, unión y conexión con los demás para crear y trabajar por un objetivo común."

Sobre las percepciones recogidas en la entrevista final relacionadas con la creatividad, los docentes refieren que el laboratorio aportó nuevas herramientas pedagógicas que pueden ser replicadas en sus clases y espacios familiares, refirieron lo positivo de haber vivenciado espacios diferentes durante las nueve sesiones, espacios innovadores donde no solo el intelecto estuvo presente si no los sentidos, las emociones, la posibilidad de dialogar, participar y proponer escenarios de reflexión y creación

3.4 Áreas de interés, análisis de test virtual.

El test virtual aplicado al cierre del proceso permitió evaluar el impacto de los centros de interés (contenidos sugeridos por los docentes al inicio del laboratorio), cuantificar el impacto de cada categoría y la percepción frente a la pertinencia y replicabilidad de esta propuesta en otros escenarios similares. El test fue completado por 9 de los 12 maestros participantes, quienes lo realizaron a través de sus "smartphones" ingresando al formulario creado en la aplicación Typeform[2]:
A continuación, se presentan las gráficas obtenidas de la sistematización de este instrumento junto a un análisis general de cada una.

3.4.1 Centros de interés.



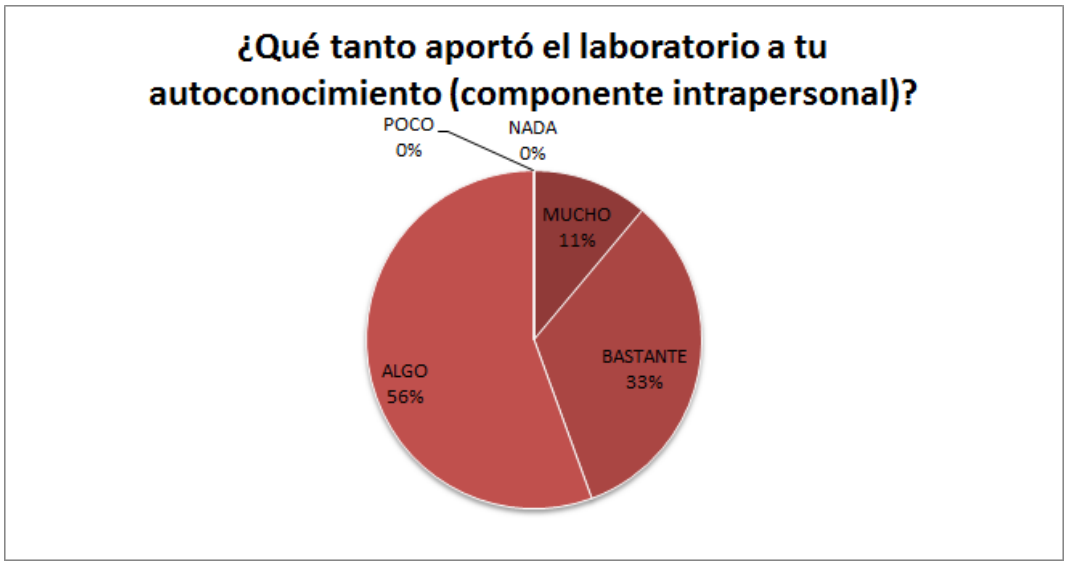
Gráfica 2 "Centros de Interés"

Como lo muestra la gráfica, los maestros refieren haber vivenciado los distintos centros de interés a través del laboratorio en distintas medidas, relevando un mayor trabajo en aquellos relacionados con el eje intrapersonal, frente al interpersonal, lo que denota un mayor impacto en este componente de la inteligencia emocional. El contenido que presentó el mayor alcance según los docentes fue el de manejo de Tensiones y estrés, seguido del manejo de emociones y sentimientos, mientras los que tuvieron menor calificación fueron los de Gestión de Conflictos y

[2] https://compartirjugando.typeform.com/to/b0kHhq

Comunicación Asertiva.

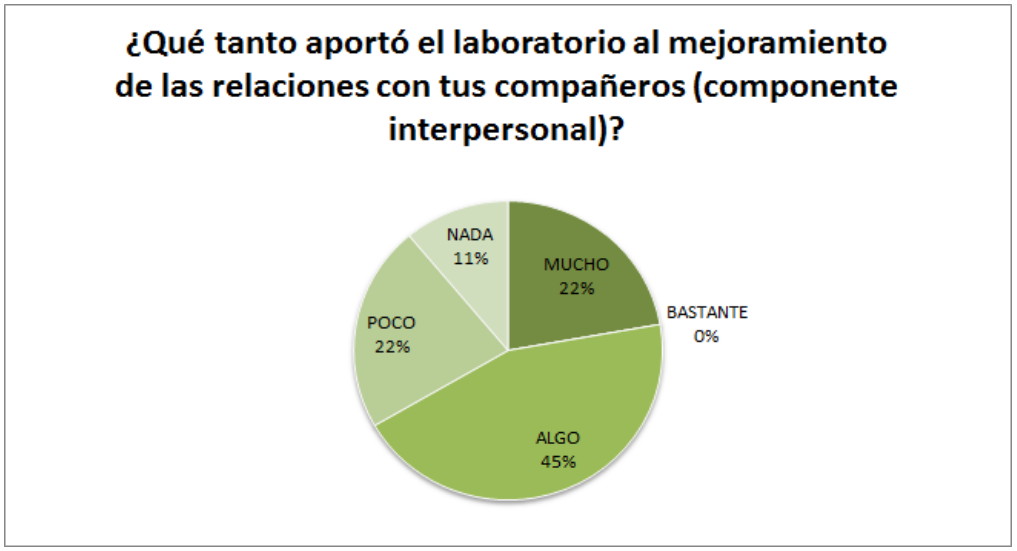
3.4.2. Nivel de Aporte Intrapersonal.



Gráfica 3 "Nivel de aporte Intrapersonal"

La gráfica muestra que los maestros evidenciaron un aporte significativo en el componente intrapersonal, reconociendo que el Laboratorio contribuyó al ejercicio de su autoconocimiento. El 56% de los participantes contestaron que "algo", mientras el 44% de ellos calificaron como bastante y mucho el impacto obtenido en dicho eje de la Inteligencia Emocional. Es destacable que el 0% de los participantes reportó no haber obtenido aportes en el componente intrapersonal, resultado coherente con la información obtenida a través de los demás instrumentos.

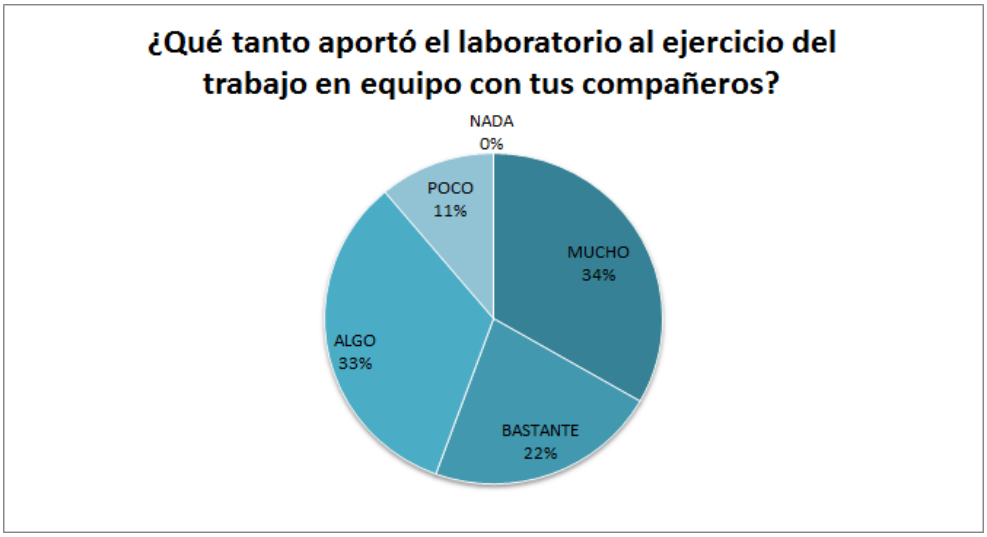
3.4.3 Nivel de Aporte Interpersonal.



Gráfica 4 "Nivel de aporte Interpersonal"

La gráfica muestra que en el componente interpersonal, referido al mejoramiento de las relaciones con otros, se logró un mediano impacto. El 22% de los participantes reconoció un gran aporte, el 45% refirió "algo" como impacto en este componente, mientras el 33% restante refirió no haber percibido un aporte significativo en el plano interpersonal. Lo anterior confirma las percepciones enunciadas en las entrevistas del cierre, donde los maestros expresaron en general que faltaron acciones

3.4.4 Nivel de Aporte al trabajo en Equipo.



Gráfica 5 "Nivel de aporte al Trabajo en Equipo"

La gráfica evidencia que los participantes reconocieron un impacto significativo en el ejercicio del trabajo en equipo, el 56% de los maestros reportaron “mucho” y/o “bastante” el aporte en este componente, el 44% de ellos refirió “poco” y/o “algo” de impacto, mientras el 0% de los docentes reportó “nada” como aporte. Estos resultados permiten deducir que el Laboratorio contribuyó en buena medida a dinamizar la interacción del grupo en función del desarrollo del trabajo colaborativo y la labor orientada a objetivos comunes.

3.4.5 Nivel de aporte al Ejercicio Creativo.



Gráfica 6 “Nivel de aporte al Ejercicio Creativo”

La gráfica permite observar un gran impacto en el componente creativo, dado que el 78% de los maestros refirieron haber obtenido aportes significativos en este aspecto, ellos calificaron como “mucho” y/o “bastante” el alcance del Laboratorio en el ejercicio de la creatividad, otro 22% reconoció “algo” de aporte, mientras el 0% calificó como “poco o “nada” el impacto en este sentido. Este resultado es coherente con los objetivos de la propuesta y los demás instrumentos de recolección, y reafirma la pertinencia de incentivar propuestas que reconozcan el potencial creativo de los maestros en pro del desarrollo de competencias afectivas.

4. DISCUSIÓN.

Uno de los aportes y logros destacados del laboratorio fue haber partido de los centros de interés de los docentes para el abordaje de las relaciones inter e intrapersonales desde el encuentro inicial con el grupo, en el que se identificaron temas que los docentes consideraron necesarios tratar, entre estos: manejo de tensiones y estrés, manejo de emociones y sentimientos, autoconocimiento, resiliencia, trabajo en equipo, respeto por la diferencia, comunicación asertiva y gestión de conflictos, aspectos que dan cuenta de las necesidades e intereses de la comunidad docente, frente a las situaciones de tensión en las que se encuentran, las cuales en algunos casos llegan a afectar no solo su entorno laboral, sino su vida personal.

Ante esto, con el laboratorio se sometió a prueba un espacio y una serie de actividades que propendieron a dinamizar emociones, relaciones personales, la capacidad de valorar y reconocer al otro con sus cualidades, necesidades y diferencias, el autoconocimiento, el trabajo en equipo, la empatía, lo que permitió lograr el objetivo del laboratorio.

Con el desarrollo de los talleres se evidencia la importancia de indagar las ideas previas que tienen los docentes sobre ciertos temas o nociones a abordar, buscando construir de manera conjunta los conceptos o unificar criterios para trabajar los temas.

Es de aclarar que ante el poco tiempo con el que se contó en los 10 encuentros y la intermitencia de la participación y asistencia de algunos docentes al laboratorio, por diversas situaciones laborales o personales, no fue posible profundizar en todos los centros de interés postulados por los docentes, como en la resolución de conflictos, problemas e identificación de oportunidades, ya que no todos compartieron ni conocieron aspectos que se consideraban necesarios para favorecer las relaciones interpersonales, el trabajo en equipo, el respeto por la diferencia, comunicación asertiva, manejo de emociones y sentimientos, entre otros.

Haber participado en las actividades propuestas permitió que los docentes y los investigadores se conocieran y lograran generar confianza con los participantes, ello contribuyó a que manifestaran su sentir, percepciones e ideas tranquilamente, a pesar de lo difícil que puede resultar compartir experiencias de vida, darse a conocer, abrirse a los demás, exponer opiniones y emociones con personas con las que no se ha llegado a hablar o a dialogar sobre asuntos personales. Aunque es de reconocer que para algunos de los participantes no fue sencillo, ante las prevenciones, temores o resistencia a “exponerse” en grupo o verse vulnerables ante los demás.

El propósito de que los investigadores no se limitaran a dinamizar, sino que participaran y se involucraran con el grupo en los ejercicios propuestos en cada encuentro, tanto en los liderados por ellos, como en los liderados por los docentes en las últimas 3 sesiones, permitió que los maestros se sintieran a gusto y en confianza para manifestar sus emociones, ideas y percepciones, evitando hacerlos sentir observados o estudiados.

A pesar de que los docentes eran conscientes de ser parte de la investigación, no daban respuesta o hacían intervenciones en función de resultados que podrían llegar a suponer como esperados, lo cual se evidencia principalmente en las entrevistas realizadas.

Las expectativas que se hicieron unos pocos participantes del Laboratorio, al asumirlo como el escenario en el que se resolverían los inconvenientes y asperezas del clima laboral, los conflictos y las diferencias no afrontadas entre algunos de ellos, generó malestar en unos pocos participantes quienes esperaban que los investigadores mediaran al respecto, lo cual se planteó desde el inicio por los investigadores,, pues no se buscaba dar solución a los inconvenientes laborales o personales, sino propiciar escenarios de diálogo, interacción e introspección que permitieran cuestionar, evaluar fortalezas y aspectos a mejorar a nivel personal y colectivo para emprender acciones de favorecimiento de las relaciones inter e intra personales.

Para ello se hizo necesario buscar estrategias para incrementar el diálogo, la comunicación y participación de los docentes en los encuentros, procurando que todo el grupo hiciera manifiestas sus ideas, aportes y sentires en este espacio, pues algunos por su timidez evitaban dar a conocer sus puntos de vista en la socialización de experiencias en el cierre de las sesiones. Lo que favoreció que el grupo en general lograra exponer sus emociones, puntos de vista y aportes para su desarrollo personal y el del laboratorio.

Uno de los contratiempos presentados en la recolección de información fue la falta de información frente a la percepción inicial que tenían los docentes de sus relaciones interpersonales, intrapersonales con sus compañeros y la creatividad, con la finalidad de evaluar el impacto o cambios que pudieran generarse o no con el Laboratorio. Aun así, en el proceso y con los instrumentos de recolección de la información empleados en las distintas fases del proceso, fue posible conocer dichas percepciones y los logros alcanzados.

Llevar a cabo ejercicios de trabajo en equipo para dinamizar las relaciones interpersonales resultó positivo para el laboratorio ya que permitió que cada uno se cuestionara y reflexionara frente a su propia actitud y disposición frente a sus compañeros, ante las tensiones e inconvenientes de convivencia al interior del grupo, lo que posibilitó el diálogo frente a las percepciones y sentires de los participantes en las actividades planteadas, como ejercicio reflexivo para identificar aspectos a mejorar y los cambios o acciones que cada uno puede aportar para mejorar las relaciones en el grupo y a nivel personal.

Con el laboratorio se buscó ampliar la noción de creatividad ya que en principio los docentes la concebían únicamente como una habilidad o característica de la personalidad de algunas personas, asociada principalmente al arte, manualidades y a la recursividad. Ante ello desde el Laboratorio se postuló la creatividad como una característica natural de la mente humana, potenciable en cada persona por medio de la educación y ejercida en cada los diversos escenarios

de la vida.

Así mismo se planteó la creatividad como la posibilidad que el ser humano tiene de resolver, hacer frente y dar respuesta a los diversos inconvenientes que se presentan en el ámbito personal y laboral, lo que involucra la motivación, la flexibilidad en la manera de pensar, la afectividad, la iniciativa, acción e ideas creativas a partir de la exploración de múltiples posibles soluciones. Ante ello cada una de las actividades propuestas estuvieron dirigidas a promover su pensamiento y actitud creatividad para lograr generar alternativas y respuesta no solo a los ejercicios lúdicos propuestos, sino a las diversas situaciones y dificultades que se presentan en su cotidianidad.

5. CONSIDERACIONES FINALES Y CONCLUSIONES.

El laboratorio evidenció la necesidad de contar con escenarios o ambientes laborales en los que las personas se sientan a gusto y en confianza con sus compañeros, lo cual puede favorecer el desarrollo humano. Mientras el clima laboral sea ameno, amable, afectuoso y cálido, las personas podrán tener un mejor trabajo en equipo, mejores relaciones interpersonales y mejor estado de ánimo. Además, como lo plantea Martínez (2009) una atmósfera acogedora genera armonía, equilibrio hormonal y endocrino los cuales aportan a un desarrollo sano y óptimo.

Ante esto en el laboratorio se mostró la importancia de reconocer emociones y sentimientos propios y de los demás, aprender a manejarlos de manera asertiva, expresarlos con claridad y de forma adecuada, manifestando puntos de vista o necesidades individuales, para ello es crucial contar con escenarios facilitadores del buen desarrollo de competencias socio-emocionales que permitan vivir y afrontar el medio actual.

El propósito de aportar al crecimiento personal, emocional y profesional de los docentes y la viabilidad para fomentar el desarrollo de sus habilidades y potenciales, por medio del laboratorio lúdico-experiencial fue posible, lo que lo convierte en una

alternativa efectiva y adaptable para la dinamización de la Inteligencia Emocional y el Desarrollo Humano de otros maestros, una vez concluido el ejercicio piloto.

Para lograr un Desarrollo Humano más armónico en lo socio afectivo, es necesario establecer relaciones con las personas con las que se interactúa, principalmente con los seres cercanos, lo que permitirá generar vínculos emocionales apropiados, “pero a la vez sentir la contención afectiva que favorezca al momento de aprender el manejo de las emociones y no la inhibición de las mismas, pudiendo a su vez otorgar a otros esta contención afectiva, necesaria para establecer relaciones interpersonales significativas” (Erikson, 1994 como se cita en Mulsow, 2008, p. 64).

Si los maestros tienen a su cargo la enseñanza de la Inteligencia Emocional, sea institucionalizada o no, necesitan desarrollar bases sólidas a nivel personal, adquirir habilidades de afrontamiento de dificultades y la capacidad para percibir, regular y comprender emociones propias y de los demás, pues esto se refleja en su sistema de relaciones intrapersonales e interpersonales. Ante ello el abordaje de la Inteligencia Emocional en contextos escolares debe darse en primera instancia con el cuerpo docente, pues éste es determinante en la enseñanza de competencias afectivas y la formación de ambientes emocionalmente sanos, orientados hacia la generación de relaciones positivas.

Si bien se esperaba que el Laboratorio Lúdico Experiencial logrará un gran impacto en el componente interpersonal de la Inteligencia Emocional, contribuyendo así al mejoramiento de las relaciones entre docentes, el proceso mostró mayores logros en el plano intrapersonal y creativo.

Este descubrimiento se asume por parte del equipo investigador como una oportunidad para entender el alcance de la propuesta y ajustarla para conseguir resultados más efectivos en las eventuales réplicas del espacio. Al respecto se estima que una de las acciones de mejoramiento es la ampliación del número de sesiones y la secuencialidad intra - inter, con la cual se asume que, para lograr

mayores impactos en lo interpersonal, primero hay que ahondar en el autoconocimiento y todos aquellos componentes de la dimensión intrapersonal.

6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS.

Arteaga, D. N. (2001). *El Desarrollo humano y la generación de capacidades*.

Armstrong, T. (2003). Y*ou're smarter than you think: A kid's guide to multiple intelligences. Minneapolis, MN*: Free Spirit Publishing.

Barbosa R, Muñoz O, Rueda V, Suárez L. (2009). *Síndrome de Burnout y Estrategias de Afrontamiento en Docentes Universitarios*. Revista iberoamericana de psicología: ciencia y tecnología, vol. 2, 21-30.

Castellanos y Chaphín, (2007). *Habilidades para la Vida*. Manual para aprenderlas y enseñarla. Fundación Edex.

Chiappe, A., Cuesta, J. C. (2013). *Fortalecimiento de las habilidades emocionales de los educadores: interacción en los ambientes virtuales*. Educ. Vol. 16, No 3, 503-524.

Colmenares, J (s.f) Felicidad, evolución como categoría científica y su relación con el desarrollo. Revista virtual.
http://www.dane.gov.co/revista_ib/html_r5/articulo6_r5.htm

Erickson, E (1994) Ciclo vital completado. Paidós. Buenos Aires.

Fergus, S. y Zimmerman, M.A. (2005). A*dolescent resilience: A framework for understanding healthy development in the face of risk.* Annual Review of Public Health. 26, 1-26. Fergusson, D.M., Beautrais

Flechas A, Rincón F. (2013). *Programa De Bienestar Laboral Para Docentes Y Directivos Docentes Adscritos A La Secretaría De Educación De La Ciudad De*

Duitama. 28 de Mayo de 2016, de Secretaria de Educación Duitama Sitio web: http://www.semduitama.gov.co/CARTILLAsem.pdf

Gallego D, Alonzo C, Cruz A y Lizama L (2000). La inteligencia emocional. Implicaciones en la educación y en el mundo del trabajo. El Búho. Bogotá.

Gardner, H (1998) Inteligencias múltiples. Paidós. Barcelona.

Gardner, H. (1993). *Frames of mind: The theory of multiple Intelligences (2ª Ed.)*. Nueva York: Basic Books

Gardner, H. (2006). *M*ultiple intelligences: New horizons. Nueva York: Basic Books.

Guilford, J. P. et al. Compilador: Strom, R. D. (1983). Creatividad y Educación. España. Ediciones Paidós.

Goleman D (1996) Inteligencia Emocional. Kairós. Barcelona.

Goleman D (1998) La práctica de la Inteligencia Emocional. Kairós. Barcelona.

Guzmán, B. y Castro, S. (2005). *Las inteligencias múltiples en el aula de clases* (Revista de Investigación Nº 58). Caracas, Venezuela: Universidad

Huizinga, J. (1987). *Homo Ludens.* México: Fondo de Cultura Económica.

Jiménez, C. A. (2000). Cerebro creativo y lúdico. *Hacia la construcción de una nueva didáctica para el siglo XXI. Cooperativa Editorial Magisterio: Magisterio*.

Kenneth J. Mussnug y Aaron W. (1997) *"Trabajar en grupo"* – Revista Gestión, Volumen 2 / noviembre-diciembre.

Maestre. (2013). *Intervención, Tratamiento y prevención del Burnout en profesores*.

01 de Junio de 2016, de Pedagoteca Sitio web: Intervención, Tratamiento y prevención del Burnout en profesores.

Marín M, Mora R. (1995). *Plan de acción para el mejoramiento del clima organizacional en instituciones educativa de básica primaria del municipio de Copacabana.* 28 de Mayo de 2016, de Universidad de Antioquia Sitio web: http://ayura.udea.edu.co:8080/jspui/bitstream/123456789/263/1/FB0116.pdf

Martínez M. (2009) Dimensiones Básicas de un Desarrollo Humano Integral. Revista de la Universidad Bolivariana, Volumen 8, N° 23. p. 119-138. Caracas. Martínez M. (2009) Dimensiones Básicas de un Desarrollo Humano Integral. Revista de la Universidad Bolivariana, Volumen 8, N° 23. p. 119-138. Caracas. http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-65682009000200006&script=sci_arttext

Muñoz Muñoz C, Correa Otálvaro M (2012). *Burnout docente y estrategias de afrontamiento en docentes de primaria y secundaria*. Revista Colombiana de Ciencias Sociales, Vol. 3, No. 2.

Mulsow, G (2008). Desarrollo emocional: impacto en el desarrollo humano. Revista Electrónica. Porto Alegre.

Quiñones, A. (2016). Cartografía de la Creatividad. Universidad Distrital Francisco José de Caldas (en proceso de edición)

Reeve, J. (2003) *Motivación y Emoción*. México: McGraw-Hill.

Rey, G. (2002). Cultura y Desarrollo Humano: unas relaciones que se trasladan. *Pensar Iberoamérica: Revista de cultura*, 4.

Rodríguez, J. M. (2011). Métodos de investigación cualitativa. *Revista de Investigación Silogismo*, *1*(08).

Rogers, J (2001). El Proceso de Convertirse en Persona. Paidós. México.

Santrock, J. (2007) *Desarrollo Infantil*. México: McGraw Hill.

Sen, A. (1998). Capital humano y capacidad humana. *Cuadernos de economía (Santafé de Bogotá)*, *17*(29), 67-72.

Sen, A (1999) Desarrollo y Libertad. Madrid Editorial Planeta.

SEN, Amartya (2001) Capacidad y Bienestar
www.geocities.com./WallStreet/Floor/9680/amartya3.htm

Silva, J. (2000). Regulación emocional y psicopatología: el modelo de vulnerabilidad/resiliencia. *Revista Chilena de Neuro- Psiquiatría*, Septiembre, Vol. 43. N° 3. Pág. 201-209.

Virgüez P. (25 de Marzo de 2009). *Guía Para Diseño Programa De Bienestar Laboral Sector Docente*. 31 de Mayo de 2016, de Ministerio de Educación Nacional

Waisburd, G. (2013). Desarrollo de mentes y actitudes creativas. Editorial Trillas.

Yturralde, E. (2011) *El Extraordinario Poder del Aprendizaje Experiencial.* [Homepage]. http://www.aprendizajeexperiencial.com

http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/faced/article/viewFile/2759/2106

http://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-190204_archivo_pdf_guia_programa.pdf